Легендарный Лунный Скульптор (книга 19)

Легендарный Лунный

Нам Хи Сон

SHOUT
SHARE
IT

- Легендарный Лунный Скульптор (книга 19)
  - Глава 1. Капитан корабля-призрака
  - Глава 2. Ужин на острове Ипия
  - Глава 3. Ходовые качества корабля
  - Глава 4. Подводное сражение Виида.
  - Глава 5. Потерянный Пиратский Флот
  - Глава 6. Следуя за Авророй
  - Глава 7. Авантюрист Джиголаса.
  - Глава 8. Наследие Скульптора
  - Глава 9. Прибытие Союн
  - Глава 10. Пределы Некроманта

Легендарный Лунный Скульптор (книга 19)

Глава 1. Капитан корабля-призрака

Используя Скульптурную Трансформацию, Виид до неузнаваемости изменил свою внешность, став Личем Деоролом. Магия лича, умение поглощать жизненную силу и ману, была сильно ограничена, но это компенсировалось тем, что он стал высшей нежитью.

Стоило Виду открыть рот, как призрачные моряки начинали трястись от страха.

- Умоляю вас, не гневайтесь.

- Прошу вас, не бросайте меня в море с булыжником, привязанным к ноге.

- Здешние воды кишат акулами. Капитан, пожалуйста, не кидайте меня на корм акулам. Я сделаю всё, что прикажите.

- У меня осталось всего 2 зуба... Вы же их не вырвите? Вы не сделаете меня таким же однoруким, как штурман?

Экипаж был одержим страхом. И Виид понимал, что такой шанс упускать нельзя.

Гордо расправив плечи, он спросил:

- Кто я для вас?

- Хозяин этого корабля, наш капитан и повелитель моря!

Экипаж корабля-призрака, будучи всеобщим символом страха, хлопал в ладоши и лебезил перед Виидом.

Такое поведение было типичным - сила против слабости, богатство против нищеты.

- Ху-ху-ху!

- Кел-кел-кел!

Пока матросы бездельничали, группа Пейла осматривала палубу.

- Этот корабль когда-нибудь отчалит от рифов?

- Какой-то он медлительный.

Корабль-призрак изначально был медленным судном.

С помощью навыков кузнеца, Виид немного его подлатал, но, к сожалению, тот был слишком стар.

Количество пассажиров, которых могло перевозить это небольшое суденышко, не превышало 70 человек!

Из-за того, что на судне находилось слишком много людей - Пейл с соратниками, Мечи, команда - корабль слишком сильно погрузился в воду и не мог сдвинуться с места. Да и о чем говорить, если Мечи ввосьмером могли перегрузить лифт, расчитаный на 12 человек.

- Слишком сильные волны.

- Еще и ветер встречный.

Сильный ветер, тяжелые волны, рифы, царапающие дно и водоросли, опутавшие рулевой механизм.

Корабль-призрак, приносящий несчастье!

Кухииинг.

Загадочный шум моря, и призраки умерших моряков нагоняли страх. Словно предрекали путешественникам различные несчастья.

Корабль-призрак плавал кругами, а Виид разговаривал с экипажем, но издали разобрать было можно только одно: "Я Деорол!"

- Величайший пират Деорол! Грабит богатых, но помогает детям, женщинам и беднякам.

- Хе-хе-хе! - Виид гордо смеялся.

Его левый глаз прикрывала черная повязка, а голова была повязана красным платком. Вокруг отверстий на месте ушей висело несколько сережек.

Дзинь, дзинь.

Его серьги, сделанные из серебряных монет, от каждого дуновения ветра тонко позвякивали.

- Каждый пират должен носить такие.

Романтичный Пират-Лич!

Пейл и его друзья старались держаться от Виида подальше. Его внешний вид пугал даже малышку Сурку.

Так прошли двенадцать дней унылого плаванья.

Скорость корабля-призрака была в 3-4 раза меньше, чем у других судов, поэтому он так долго добирался до территориальных вод Нерии.

Нерию омывало одно из самых глубоких морей Версальского Континента, и здесь нередко можно было встретить курсирующие туда-сюда торговые, рыболовецкие и исследовательские суда.

Разумеется, за время путешествия, на корабле-призраке почти не осталось припасов и Виду с Зефи пришлось заняться рыбалкой.

Его навык рыболова достиг 4 среднего уровня!

Раньше ему не удавалось повысить этот навык, так как поблизости не было ни рек, ни озер, ни морей. А в Нерии он смог ловить рыбу с утра до ночи.

- Посмотрите, что я поймал! - Воскликнул сидящий с ним рядом Зефи, поднимая удочку. - Это же двустворчатый моллюск! В нем даже жемчужина есть.

Он поймал моллюска с жемчужиной.

Виид бросил на него косой взгляд, и молча отвернулся.

Зефи своей небольшой удочкой мог вытащить из моря не только жемчужину, а и белую акулу, небольшого кита или какую-

нибудь старинную вещь. Виду же, в основном, доставались ржавые сабли, кинжалы, а при большом везении скумбрия или окунь.

Чувство соперничества!

Решив, что ему необходимо больше тренироваться, Виид вновь закинул удочку. Через некоторое время на приманку что-то клюнуло, леска напряглась, а рука ощутила тяжесть.

"Похоже, я все-таки поймал большую рыбу"

В море иногда можно было выловить рыбу, наполненную здоровьем и жизненной силой. При потреблении такой рыбы в пищу, жизненные силы быстро восстанавливались, а максимальное здоровье повышалось на единицу.

Не смотря на то, что такой эффект давался всего один раз, многие игроки продолжали есть рыбу, просто наслаждаясь ее вкусом.

Виид с силой потянул удочку.

- Какая большая рыба!

Правда, девятилапого монстра с уродливой головой, попавшегося ему на крючок, назвать рыбой можно было с большой натяжкой.

- Куеееек! - Морское чудовище, широко раскрыв рот, угрожающе зарычало на Виида. Однако, испугавшись Виида в образе одноглазого Лича с серьгой в ушах, монстр быстро притих. Слишком страшный ему попался противник.

- Выглядит аппетитно! - Виид тут же порубил морского монстра на куски, решив на ужин сварить из него суп.

Учитывая то, что он не готовил приманку для морской рыбалки заранее, это был неплохой улов. Еще и Зефи повезло поймать здоровенного тунца, которого он даже не мог обхватить руками.

"Теперь я понимаю, что значит выражение: Когда кузен покупает землю, ваш желудок болит".

Виид, притворяясь безразличным, тщательно подбирая слова, сказал:

- Твои навыки рыбалки впечатляют.

- Спасибо, брат.

- Слышал, ты поймал много ценных вещей.... жемчуг, бутылку с вином, рыбу с драгоценностями в брюхе. Зефи, я считаю, это неплохой улов.

Примерно столько трофеев можно было добыть во время охоты.

У Зефи был высший навык рыболова.

Для рыбалки он использовал только живую приманку!

Когда рыба приближалась, приманка (червь, креветка или

мелкий тунец) начинала соблазнительно извиваться на крючке. На нее клевала даже очень большая рыба.

У Зефи, кроме основных навыков рыбной ловли, были дополнительные, позволяющие наблюдать за крючком сквозь толщу воды. Смотря на воду, он видел под ней крючок в увеличенном виде. И с помощью маны мог им управлять, перемещая в ту или иную сторону. Кроме того, с помощью этого умения можно было находить в море различные ценные предметы.

Среди пользователей "Королевской Дороги" ходили слухи об одном игроке, который упорно развивая рыбалку, смог обнаружить в море корабль, забитый сокровищами. Поэтому развитие этой профессии ни в коей мере не стоило забрасывать. К тому же некоторая рыба на время повышала показатели силы и здоровья, и Зефи перед боем ел только ее.

Когда на его пути встречалась группа монстров, он незаметно кидал наживку, подходящую одному их них, и с помощью приманки выманивал его подальше от основной группы.

- Это все благодаря удаче. - Сказал Зефи неохотно. - Моя удача превышает 700 единиц.

Получалось, что у Виида, как скульптора, основной характеристикой было искусство, а у Зефи - удача.

Имея большую удачу, повышенную стойкость и здоровье, можно было спокойно рыбачить! А монстры во время охоты часто по нему промахивались, и оставляли после смерти редкие вещи и экипировку.

Спокойный на вид Зефи делал все возможное, чтобы стать лучшим!

Закинув удочку, он с опаской покосился на Виида:

- Кстати Хен, насчёт Юрин...

- Да?

- Я хотел спросить, какого человека ты хотел бы видеть в роли парня Юрин? Просто интересно, что ты об этом думаешь, как ее старший брат.

Зефи расспрашивал Виида, претворяясь, что ему просто любопытно.

- Парень Юрин... - Задумчиво протянул Виид. - В первую очередь он должен быть внимательным. Он должен заботиться о моей сестре.

- Это правильно.

Виид, создав скульптурную композицию о жизни девочки, думал, что знает, как правильно заботиться о женщинах. У юной Юрин сейчас был самый важный период жизни - время покорять мир. Она могла встретить мужчину или решить, к чему стоит

стремиться в жизни. Она могла осуществить свою мечту и поехать учиться за границу, испытать разочарование в любви, добиться успеха в жизни, сделать карьеру.

- Даже если они поссорятся, этот человек никогда не должен применять по отношению к ней свою силу.

- Ха-ха-ха, конечно. Это же естественно.

- Любить, значит не допускать, чтобы на руку любимой девушки упала хотя бы капля воды.

- .....

- И если я когда-нибудь увижу на руке сестры, хоть след от капли воды, я его убью.

Как любой старший брат, он беспокоился о жизни сестры и не хотел, чтобы с ней случилось что-то плохое.

В это время девушки, успев за время плаванья крепко сдружиться с подругой Хварен - Беллот, увлеченно болтали.

- Я думаю, Виииду было до ужаса страшно одному подниматься на борт корабля-призрака.

Сурка представила, как это было. Вокруг бушует шторм, темное небо извергает на землю потоки дождя. И тут корабль-призрак, полностью обвитый водорослями, со сквозными пробоинами в борту.

Это же надо, в одиночку подняться на корабль, где экипаж настоящая нежить!

- Это и вправду страшно.

Слова Сурки взволновали большую часть девушек. Это было страшнее даже сцен в фильмах ужасов.

В то время форумы "Королевской Дороги " пестрели постами. В некоторых игроки утверждали, что видели проходящий мимо корабль-призрак. В других говорись о тихо проплывающем мимо корабле-призраке с мертвым экипажем на борту, при взгляде на который душу охватывал ужас.

Посадка на корабль-призрак ночью, да еще и в одиночку, требовала не абы какого мужества.

- Ты хочешь сказать, что Виид похож не на жертву фильма ужасов, а... - Протянула Хварен, облизав губы кончиком языка.

- А на монстра из него. - Закончила за нее Ирен.

Девушек пугал талант Виида управлять кораблем-призраком и командой нежити!

В этот момент они услышали "Рык Льва" Виида.

- За работу!

Тот, кто думал, что плаванье, это сплошная скука и отдых, сильно ошибался.

Свободное время у команды было только от захода и до восхода солнца. А потом нежить расходилась по палубе корабля и

принималась за работу.

Матросы закидывали за борт рыболовные сети!

- Море - природный источник пищи. Здесь не надо думать, где купить еду.

Но для того, чтобы поесть, надо было сначала наловить рыбы.

Услышав приказ Виида, призрачные матросы рьяно принялись за работу.

Вииду, командующему то темными эльфами, то орками, то нежитью, некогда не следовало забывать про лидерство и харизму. Чтобы его опасались даже самые страшные монстры.

Это как оплата за жилье, о которой не стоит забывать.

`Кухук!'

Особенно, если вы живете в съемной квартире, за которую каждый месяц нужно платить. А иначе, выходя на улицу, придется оглядываться, нет ли где поблизости хозяина. И даже если сломан бойлер, нет света, а стены покрыты плесенью, нельзя никак выражать свой протест.

А иначе хозяин квартиры будет лаконичен:

- Вы не хотите покинуть мой дом?

А потом, после покупки собственного дома, вас будут часто преследовать кошмары. Будет долго сниться старый хозяин, требующий плату за жилье.

- Так как вы переехали в лучший дом, оплата за жильё подымается до 20000 вон в месяц!

В таких снах Виид неосознанно молил воображаемого хозяина:

- Пожалуйста, еще пару дней... Отдам, как только получу зарплату. А в следующем месяце точно заплачу вовремя.

Хозяин съемной квартиры был единственным, кого по-настоящему боялся Виид.

Но все это было в прошлом, а сейчас Виид стоял на палубе корабля и любовался лазурным морем.

Остров, уже видимый невооруженным глазом, становился все больше, а мимо него сновали мелкие парусники и торговые суда.

- Ах, мы все же добрались до Нерии!

Несмотря на вес Мечей, слабость команды и неприятности, подстерегавшие в пути, корабль-призрак, пусть и медленно, доставил их к месту назначения.

Было бы хорошо, если б рядом с ними оказался дельфин - символ удачи мореплавателей, ведь благодаря ему, корабль мог плыть гораздо быстрее. Но, к сожалению, при виде корабля-призрака, дельфины старались убраться как можно дальше в море.

Хотя корабль-призрак многие называли грозой морей, он был

очень медленным судном.

- Судя по нашей скорости, если мы захотим отправиться в одно из дальних морей, путешествие займет два, а то и три месяца!

Всю серьезность проблемы они осознали, только добравшись до Нерии. Даже небольшое одномачтовое судно двигалось быстрее корабля-призрака. Кроме того, была еще одна проблема - еда. Одна рыбалка в этом помочь не могла. Ведь бывает такое, что рыба не ловится в течение нескольких дней, и если бы они попали в такую ситуацию, им всем пришлось бы голодать или искать пищу на встречающихся по пути островах.

К тому же Виид пока был совершенно неопытным капитаном. Благодаря своим кузнечным навыкам он смог подлатать корабль, смог сделать статую на нос корабля, но не имел никаких представлений о навигации. А это было важно для того, чтобы правильно проложить маршрут и не затеряться на просторах морей и океанов.

- Похоже, через два-три часа мы достигнем острова Ипии, и к этому следует подготовиться. Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока!

- Вы звали меня, хозяин?

- Мне нужна твоя помощь. Идем.

Виид, посмеиваясь, направился в трюм корабля и приступил к работе.

- Пей, пей!

Рыба, выловленная с помощью навыков рыбной ловли, все это время хранилась на складе. И Виид сейчас пытался накачать ее водой.

"Курурурук"

Рыцарь Смерти Ван Хок имел довольно ловкие руки, и мог легко ему в этом помочь. А делалось это все для того, чтобы рыба стала более тяжелой и толстой и лучше продавалась.

Остров Ипия всегда был переполнен игроками, любящими белые песчаные пляжи, жаркое солнце и волны.

- Иногда такой отдых просто необходим.

- Это просто рай.

Наслаждаясь отдыхом, они чувствовали себя, как в раю.

Остров Ипия был одним из самых красивых на Версальском Континенте, и был заполнен отдыхающими практически круглый год. Туристов приманивали прибрежные домики, словно сошедшие с картинки и прекрасная еда.

Яркое солнце и берег моря!

Купайтесь в море, принимайте солнечные ванны, загорайте или устраивайте веселые вечеринки с пивом и барбекю. Игроки, устав от монотонной охоты в подземельях, чтобы расслабиться и

повеселиться, отправлялись на остров Ипия.

И вот однажды, у берегов острова Ипия появился небольшой парусник!

Судно на вид казалось ветхим и тихоходным, и было сложно понять, за счет чего оно все еще держится на плаву. Должно быть, чтоб избежать штормов и других бедствий, команда долго молила богов об удаче. А молить было кого: богиню Фрею, духов моря или дельфинов.

Нос парусника украшала статуя одноглазого, однорукого, и одноногого пирата.

Возглавляемый Виидом корабль-призрак достиг острова Ипия. Остров Ипия находился недалеко от Нерии, и считался островом авантюристов и богатых купцов. И дорога к нему занимала немало времени. Из-за большого количества морских водорослей и острых прибрежных рифов плыть приходилось очень медленно.

Едва корабль-призрак бросил якорь и спустил паруса, группа Виида на шлюпке отправилась на берег.

- Продам рыбу на любой вкус - есть сайра, тунец, лосось, макрель! Не упустите свой шанс! Наслаждайтесь свежей рыбной продукцией! Еще есть креветки и моллюски, не дорого!

Это был шанс заработать, который Виид никак не мог упустить. За 12 дней, проведенных в море, он, качая навык, наловил немало рыбы.

- Брат, это что, Лич?

- Похоже на то... Надо же, Лич, занимающийся торговлей.

Появление Виида сразу же привлекло к себе внимание!

На остров приезжало много интересных людей, но не один из них своим появлением не вызывал такого ажиотажа.

Виид гордо поднял свою костяную голову.

"Я знал, что придет день, когда мое лицо станет привлекать внимание. Именно из-за окружающих меня людей моя внешность раньше не выделялась".

Зефи, которого привлекательным считали даже мужчины. И Пейл, прекрасно чувствующий стиль.

Виииду казалось, что с тех пор, как он связался с Мечами, девушки стали с ним особенно холодны. Хотя на самом деле отношение Сурки, Ирен и Хварен к нему ничуть не изменились.

"Действительно, привлекательность мужчины больше всего зависит от внешности. А у меня есть только уверенность в себе".

Продавая рыбу, Виид улыбался и от этой улыбки руки женщин непроизвольно тянулись к оружию. А глаза жрецов при виде Лича загорались огнем. Очки опыта!

"Думаете, с него что-то упадет?"

Тем, кто имел класс священника, охота на нежить давала довольно много опыта, славы и веры, поэтому вокруг Виида сейчас крутилось несколько жриц. Их руки так и тянулись к мечу, но они колебались, так как Лич был слишком похож на игрока. А если они убьют игрока и их ник покраснеет, на них начнется настоящая охота.

- Осталось только 2 сардины! Свежие, вкусные и питательные сардины были пойманы в северо-западном море. Вы можете их пожарить, сварить, испечь, добавить в суп или съесть сырыми. Специальная цена - 23 серебряные монеты за штуку. За две скидка - всего 44 монеты!

У человека такая натура, что купив что-то со скидкой, он радуется удачному приобретению, а не купив - долго сожалеет.

Продав всю рыбу, Виид гордо шагал по улицам города.

- Первый раз вижу Лича, свободно разгуливающего по городу.

Люди были шокированы появлением нежити. Некромантов, использовавших запрещенное колдовство, избегали в любом королевстве.

Личи тоже считались некромантами, но только более высокого уровня.

Шокированные игроки, глядя на него, возбужденно шептались:

- Должно быть, он маг довольно высокого уровня.

- Как вы думаете, это вторая или третья ступень развития класса Некромант?

Виид молча проходил мимо, стараясь сохранять достоинство и выглядеть элегантно. Но только запах гниющей плоти и несвежей рыбы, исходящий от него, этому не способствовал.

Пейл с друзьями, не настолько одержимые охотой и поднятием уровней, как Виид, не впервые были в подобном месте.

- Мне кажется, это один из лучших курортов. Я не знаю лучшего места для летнего отдыха, чем остров Ипия. - Сказала Сурка с завистью.

Как хорошо было бы провести хотя бы недельку на острове Ипия. Море, полное кораллов, вдали виднеется покрытый пальмами небольшой скалистый остров.

- Шикарно. - Пейзажи острова Ипии восхитили даже Ромуну.

В игре было много вещей, сделать которые в реальной жизни было невозможно. Именно по этой причине людей так привлекала "Королевская Дорога". В этой игре можно было, не только насладится тишиной и покоем, но и пощекотать свои нервы различными опасностями. В ней можно было завести друзей, отправиться на охоту и даже попасть в плен.

Количество игроков в Море тоже постоянно росло, и, судя по

всему, они были счастливы. По крайней мере Хварен, при каждом упоминании Моры, улыбалась и говорила:

- Мне кажется, Виид к новичкам относиться намного более уважительно, чем другие Лорды.

И только Пейл с Манауэ знали жестокую правду, но предпочитали молчать.

- Мы же все знаем одного и того же Виида ... так почему наша точка зрения так отличается от мнения Хварен?

- Она замечает только то, что хочет, поэтому так восхищена. Но когда-нибудь она все поймет.

- Как насчет прогулки по пляжу? - Спросила Беллот.

- Почему бы и нет.

- Тогда вперед!

Пляж острова Ипия был прекрасен и по праву считался одним из самых популярных мест. Приплыть на остров Ипия, и не пройтись по пляжу, было невероятно глупо.

В основном игроки на берегу щеголяли плавками и купальниками, но встречались и люди в кожаной броне. Народ загорал, купался, принимал солнечные ванны, в общем, расслаблялся и отдыхал. И в таком живописном месте большая группа игроков не могла остаться незамеченной.

Похожие на качков Мечи, придя на пляж, отправились загорать и купаться. Гордость мужчин, выставлявших свои тела напоказ, была сильно уязвлена.

А Виид тем временем направился в Морскую Гильдию.

В ней состояли игроки, владеющие кораблями, купцы, рыбаки, в общем, все, чья жизнь так или иначе была связана с морем. Как и в любой другой гильдии, в ней был свой тренировочный зал и инструктор, обучающий основам мореплаванья. Он рассказывал игрокам, как правильно бросить якорь, что делать при попадании в шторм, как управлять парусом. Одним словом, давал все самые необходимые навыки.

Когда Виид подошел к инструктору, тот даже не удивился.

- Вы хотите освоить навыки управления кораблем?

- Да.

- Что бы вы хотели узнать?

- Все, что нужно для быстрого плаванья.

- Какой жадный. А сил у вас на это хватит?

- Несомненно.

Навигационные навыки мог освоить только человек с хорошо развитым телом.

- Тогда следуйте за мной!

Морская гильдия, по сравнению с другими, была гораздо более многочисленной. Инструктор учил Виида, как правильно

грести, как управлять парусами и другим полезным навыкам.

К примеру, чтобы быстро плыть, следовало поймать попутный ветер. Поэтому, навык управления парусами был немаловажен. Тем более, что ни призрачный экипаж, ни шкипер управлять парусами не умели.

Корабль-призрак изначально был небыстрым судном. Кроме того, он вечно попадал в гиблые места, которые, при должном умении, можно было обойти. Поэтому Вииду был просто необходим этот навык.

- Скорость любого корабля в значительной степени зависит от морских течений. Чтобы быстро плыть, штурман должен внимательно следить за течениями и вовремя крутить штурвал. Еще это навык необходим для выявления песчаных мелей.

Виид, следуя его инструкциям, на небольшом тренировочном судне учился крутить штурвал. Судно слушалось хорошо и с каждым движением руля послушно поворачивало в нужную сторону.

- Вы умеете плавать? Если не умеете, то утонете, случайно упав за борт.

Чтобы научить учеников плавать, наставник сталкивал их в воду.

Виид изначально умел плавать только по-собачьи. Это умение он оттачивал, плавая в любую, даже самую ненастную погоду в находящемся неподалеку от дома водохранилище!

- Стиль хоть и странный, но довольно быстрый и эффективный.

Этого достаточно, чтобы не умереть, случайно оступившись и выпав за борт. Думаю, вы достаточно подготовлены, чтобы освоить Навык Навигации.

Дзинь!

Вы изучили навык Навигации.
Навигация: основной навык движения.
Общие навыки управления морскими и речными судами.
С повышением уровня этого навыка, увеличиться умение управлять судами, благодаря чему ваш корабль получит дополнительную скорость.
Снижена вероятность попадания в бурю или шторм.
Долгие путешествия, великие открытия и плаванье в шторм ускорят рост этого умения.
На среднем уровне навыка недовольство матросов снизится, а преданность возрастет, что пригодится в дальних путешествиях.
Текущий уровень квалификации: 1 начальный

Судно получает 3%-е увеличение скорости.
Риск попасть в шторм уменьшается на 1.5%

Вы получили 4 очка Выносливости!
Вы получили 6 очков Лидерства!
Вы получили 3 очка Ловкости!
Вы получили 9 очков Удачи!

Навык навигации был очень важен для игроков, начавших свой путь с острова и приморского города. Даже если они не часто путешествовали по морю, этот навык давал дополнительные очки к некоторым характеристикам.

- Вы хотите научиться читать морские карты?

- Это необходимо уметь, чтобы путешествовать по морю. Да, я хочу этому научиться.

Так образом Виид овладел навыком чтения морских карт. Благодаря этому умению, можно было с помощью бортового компаса и скорости движения точно рассчитать свое местоположение. А если во время плавания встретить в море живое существо и подружитесь с ним, оно укажет правильный путь. Конечно, только в том случае, если уровень навыка выше начального.

Изучив это умение, Виид получил 3 дополнительных очка мудрости и интеллекта.

- Также вы можете изучить навыки судостроения. Ваш уровень ремесла позволяет это сделать.

- Я хотел бы их изучить.

С каждым новым умением на несколько очков повышались характеристики.

Чем больше, тем лучше!

Виид поднимал навык судостроения, создавая маленькие деревянные лодки, что с высшим уровнем ловкости и скульптуры было не слишком сложной задачей. А вот для создания кораблей его мастерства явно не хватало.

Работая, Виид попутно слушал наставления инструктора, который рассказывал, как создать корабль, не пользуясь при этом методом проб и ошибок.

После изучения навыка судостроения, Виид получил 5 дополнительных очков к стойкости, силе и выносливости.

Он понимал, что, сколько бы ни работал, поднять навык судостроения до среднего или высшего уровня в одиночку не сможет.

"Строительство корабля займет слишком много времени".

Кроме того, строить его нужно было на побережье, а потом

еще и кому-то продать.

"Нет уж, скульптором быть проще".

Он, наконец, нашел положительную сторону в искусстве скульптуры!

***

Охота, охота и ещё раз охота!

Союн обрушивалась на монстров, крушила их, а потом собирала то, что с них падало.

Известно, что чем с большим количеством противников сражается берсерк, тем более значительную силу он получает.

Она бросалась в любой донжон, каким бы опасным он не был!

Союн в одиночку зачистила Долину Эха, хребет Горных Духов и Ущелье Кактусов. На Севере она оказалась одной из первых, благодаря чему смогла получить много славы, опыта и трофеев.

Она выбирала данжи, где водились самые высокоуровневые монстры, охотилась и выполняла задания.

- Мой малыш недавно убежал из дома. Вы не могли бы его найти?

Это задание Союн получила от оленихи, встреченной у ручья.

Союн никогда ни с кем не разговаривала в "Королевской Дороге". За исключением того раза, когда послала Вииду запрос на добавление в друзья. И за то, что она молчала, ей дали одно интересное умение.

Душевный разговор: можно общаться с животными, монстрами, духами и некоторыми легендарными существами. Эффективность умения зависит от показателей дружелюбия, харизмы и очарования.
Можно отдавать короткие приказы монстрам, но если вы начнете охотиться на их сородичей, они перестанут слушаться.

Союн получала квесты от монстров и от животных. Задание она могла найти, как в городе, так и рядом с горным источником.

Чтобы выполнить тот квест, и найти оленёка, Союн пришлось одно подземелье проходить несколько раз подряд. К счастью, олененка удалось найти прежде, чем он стал чьей-то добычей.

- Вас послала моя мама? Большое спасибо. За то, что вы меня спасли, я хочу рассказать вам об одном месте. - Олененок решил поделился с ней ценной информацией. - Там, в западном лесу, лежит ожерелье с драгоценными камнями. Найдите его, если никто не нашел раньше. Хотелось бы взглянуть на него еще раз.

Да и маме оно нравилось.

Квест на поиск драгоценного ожерелья!

Долго не раздумывая, Союн отправилась в лес.

Это место находилось недалеко от Долины Смерти, где они вместе с Виидом терпели невзгоды.

"Он болел и едва не умер.... , а я его кормила. Интересно, ему было вкусно?"

Тогда Союн продемонстрировала удивительное мужество. Впервые она для кого-то готовила и кого-то кормила. Оттого, что каша получилась слишком соленой, она сильно нервничала. То время, когда она ухаживала за больным Виидом и кормила его острой, горькой и сильно пересоленной кашей, Союн вспоминала с теплотой.

"Тогда я была по-настоящему счастлива".

Путешествуя с Виидом, она не чувствовала себя одинокой, и порой едва сдерживала рвущийся на волю смех.

"В той пещере осталась его скульптура".

Скульптура, изображающая пару влюбленных, с улыбками заботящихся друг о друге в лютый мороз.

Она не скучала, часто видясь с ним в университете.

"Я должна стать сильной, чтобы помогать ему". - Она не хотела видеть Виида, убитого монстрами.

Поэтому Союн целыми днями пропадала в разных локациях.

Все свободное время она посвящала сражениям!

Потом, приняв приглашение вампира, отправилась в Тодум. Когда она вместе с Виидом была в Долине Смерти, лорд Торидо пригласил ее в Тодум.

- Прекрасная леди, двери Тодума будут открыты для вас всегда.

А когда Виид отсутствовал, Торидо подарил ей алую розу.

Торидо был очень простодушным вампиром. Увидев молодую и красивую девушку, он непременно хотел с ней познакомиться.

- Красавица, не хотели бы вы стать вампиром?

Дзинь!

Вам временно доступна скрытая раса "Вампир".
Изменив расу, вы сможете использовать специальные способности вампиров.
Но, в случае смерти, штраф, накладываемый на ваш опыт и умения, возрастет в три раза.
Превратившись в вампира, вы не сможете использовать некоторые виды оружия и носить броню.
Однако вампиры, в отличие от воинов-людей, обладают повышенной физической силой и здоровьем, а кроме того,

могут использовать магию.
Превратившись в вампира, вы сможете со временем стать Королевой Вампиров или Леди Вампиров.
Умерев семь раз или получив в сердце серебряный гвоздь, вы снова станете человеком.

Естественно, Союн отказалась.

Кроме того, что она не доверяла незнакомцам, девушка не хотела, чтобы вампир Торидо дотрагивался до ее шеи.

Когда она покидала королевство Тодум, вампир Торидо увязался за ней.

"Я нашел действительно хорошего хозяина".

Она не шла ни в какое сравнение с Виидом. Никогда не ворчала и не применяла силу.

Охотясь вместе с красавицей Союн, Торидо был по-настоящему счастлив. А вместе с ним и семья истинных вампиров, отправившихся на охоту с Союн и заметно прибавившая в уровнях.

Глава 2. Ужин на острове Ипия

- Море!

- Ага, оно самое! Все, пора за работу!

Ипия - остров начинающих моряков!

Они упорно рубили деревья, надеясь построить себе плот, чтобы хоть на нем выходить в море. Эти игроки грезили морем, но древесина на острове Ипия, была слишком дорогой и чтобы ее добыть, приходилось лезть в горы, и целый день валить лес.

- Однажды вы освоите рыбную ловлю, и сможете больше не беспокоиться о еде. Это умение очень пригодится, когда вы станете капитанами и будете плавать по далеким морям.

- А если вы найдете остров, на котором спрятано пиратское золото.... хе-хе-хе.

- Это будет настоящим морским приключением!

Начинающие игроки работали на лесоповале, плели веревки из лозы, ткали полотно для парусов, постепенно строя свои небольшие суденышки.

На флагштоках их лодок были выгравированы различные названия.

"Лучший транспорт Ипии".

"Федерация морских перевозок Версальского Континента".

"Морские силы Балароя"

- Этот остров словно живой. - Задумчиво протянула Сурка.

Она сидела в таверне, смотрела на море, и попивала апельсиновый сок! Рядом с ней сидел Зефи, провожающий взглядом каждую проходящую мимо девушку. Он пытался сдерживаться, но это получалось само собой.

- Хороший курорт..., и атмосфера приятная.

Он не пропускал ни одной юбки в радиусе ста метров.

"Ее бедра немного полноваты. А прижатые обручем к голове волнистые волосы, длиной где-то до плеч, взлетают и падают, словно живые".

Зефи анализировал поведение женщин!

"Вижу, эта девушка очень одинока. Судя по выражению ее лица, у нее нет ни друга, ни возлюбленного".

Благодаря природным инстинктам, такую девушку легко было пригласить на ужин или набиться к ней в друзья.

Однако Зефи по-прежнему сидел, и, судя по всему, отрывать свою попу от стула не собирался. Современные женщины слишком поверхностны и болтливы, и при более близком знакомстве быстро надоедают.

Богатство, внешность, образованность. Большая

однокомнатная квартира в центре города, иномарка, собственный отель, роскошные часы и брендовая одежда. Благодаря этому он мог завоевать любую женщину. Но он устал от людей, бывших рядом с ним только из-за его богатства. Какой смысл в бессмысленных свиданиях, от которых не трепещет сердце?

"На некоторое время, конечно, можно утешиться в чьих-то объятиях, но потом одиночество вернется вновь".

А Зефи хотел встретить девушку, которая полюбит его по-настоящему. Разве можно жить, не делясь своим горем и счастьем с любимым человеком? Конечно же, нет.

"Что же делать ..."

Несмотря на то, что мысли Зефи окончательно запутались, его глаза все так же продолжали следить за женщинами.

"Хм? А она неплохо выглядит..... и двигается!"

- Эй!

" Хотя, ничего из этого не выйдет".

Хварен, Мейлон и Ромуна с интересом наблюдали за его лицом. Попивая содовую, они отдыхали от мирских забот.

Летние каникулы на острове Ипия!

Этот остров был самым спокойным местом "Королевской Дороги".

***

Виид, стоя на носу лодки, плыл вдоль побережья острова Ипии и смотрел, как трепещет на проплывающем мимо него суденышке флаг.

- Слишком они полагаются на удачу, плавая на таких хлипких плотах.

Ему было жаль новичков. Лодка, на которой он плыл, была гораздо лучше их деревянных суденышек.

Изменивший внешность, и сменивший имя на Диорола Виид чувствовал, что на ней можно сразить даже Кракена!

Это была первая лодка, созданная им с помощью Навыка Судостроения.

По сути, кораблем-призраком можно было более-менее научиться управлять, только подняв Навык Навигации до 7 начального уровня. А с таким уровнем мастерства, как у него, было слишком сложно управлять кораблем, и если б он попытался, его попросту унесло бы в море. Поэтому, чтобы поднять уровень навыка, ему пришлось мастерить небольшую лодку, рассчитанную на одного человека.

Уровень Навыка Навигации увеличился.

Этот навык поднимался даже от простого плаванья в море. Так, плавая вокруг острова и любуясь его красотами, Виид поднял Навык Навигации до 3 уровня. С ростом навыка его лодка стала двигаться намного быстрее, все меньше встречая сопротивление волн.

Благодаря маленькой лодочке, он смог на единицу поднять уровень мастерства!

В порт Ипии он вернулся спустя 7 дней.

Благодаря длительному плаванию, Навык Навигации повысился на 13%.
Навык Навигации достиг 4 начального уровня.
Скорость корабля возросла на 2%.
Опасность попасть в шторм снизилась на 5%.
Выносливость увеличилась на 15%.

Навык Навигации 4 уровня!

- Этот навык так быстро растет!

Виид был очень доволен. Этот навык, по сравнению со скульптурными и ремесленными умениями, рос очень быстро. Но он понимал, что как бы быстро не поднимался навык, хорошим моряком ему не стать еще очень долго.

- Интересно, будет ли навык расти быстрее, если повредить лодку? Думаю, если ее потопить, уровень умения увеличится...

Он яростно заработал веслами и вскоре врезался в подводный риф!

Когда прочность судна достигла нуля, он использовал Навык Судостроения, скрепив сломанные доски и срастив канаты. Потом, пока шел дождь, ловил рыбу и собирал пресную воду.

Его маленькая лодка, после длительного путешествия вокруг острова Ипия, едва-едва держалась на воде.

И только Виид ступил на причал, она пошла ко дну!

Затолнуло судно, принадлежавшее Деоролу.
Известность -35.
Безвозвратно потеряно 4 связки морских водорослей.

Он мог построить точно такую же, но не видел в этом никакого смысла - эта шлюпка была предназначена для новичков.

- Теперь, когда мой Навык Навигации достиг 4 уровня мастерства, я могу строить более быстроходные суда.

Мечтая стать великим моряком, он упорно повышал свои навигационные навыки. Теперь он мог построить лодку более высокого класса, установить на ней парус, нанять команду и исполнить свою давнюю мечту о путешествии по океану.

Мечта о путешествии в далекие края!

Виид не собирался останавливаться до тех пор, пока ни разовьет свои навыки навигации. Так что его друзья могли спокойно наслаждаться отдыхом на острове Ипия. Кроме того, благодаря тому, что они остались здесь еще на несколько дней, он мог уделить внимание своей младшей сестре.

Его на самом деле манило море. В нем ловились различные виды рыб, окраска которых зависела от цвета моря. Вода в некоторых местах была так прозрачна, что можно было рассмотреть косяки рыб, проплывающих мимо светящихся кораллов.

Кроме того, до сих пор еще никто не открывал новых островов, так как игроков больше интересовала морская торговля и прибыль, которую с нее можно было получить. Всего за одну поездку можно было заработать внушительную сумму денег.

В основном люди предпочитали зарабатывать деньги, курсируя вдоль безопасных берегов Версальского Континента.

Как гласит известная пословица:

- Первыми на новой земле появились авантюристы, а вслед за ними пришли купцы.

Некоторые купцы обладали властью, позволяющей им торговать любым товаром, производящимися на континенте и любыми видами оружия. Большинство из них владело навигационными навыками, которые на море становились огромным подспорьем.

- Ни одна из гильдий не станет престижной без поддержки купцов.

Сегодня, вместо похода в Морскую гильдию, Виид пригласил Хварен и друзей в трактир. Он решил рассказать им о своем задании, которое было напрямую связано с орденом Маталоста и империей Нифльхейм.

Можно было конечно на все забить, отдыхать, пить пиво и есть барбекю, как это делало большинство людей. Но у Виида были другие планы. Ему нужно было собрать всю имеющуюся информацию об империи Нифльхейм.

Остров Ипия славился не только популярным курортом, но и огромным портом, который посещала масса людей. Как и в любом другом порту, в этом была таверна, у официанток которой можно было получить любую информацию. Правда, чтобы ее получить, официантку нужно было чем-то заинтересовать. Чтобы войти в

доверие к официантке таверны, игроку приходилось быть очень изобретательным.

"Не вижу смысла куда-то плыть на корабле-призраке, не добыв нужную информацию".

***

Недалеко от острова Ипии располагался остров пиратов Кройск!

И к нему часто отправлялись небольшие суда, перевозящие группы игроков, состоявшие из воинов, жрецов и рыцарей.

- Думаю, он не станет для нас большой проблемой.

- Надеюсь, что нет. Спасибо, что взяли меня с собой. И возьмите 3 золотых, которые я вам должен.

Остров Кройск был довольно опасной локацией. На одной его половине находилась база пиратов - цитадель, окруженная линией береговых укреплений. А вторую захватили монстры!

Только игроки, достигшие 340 уровня, могли вернуться с этого острова живыми.

На узкой, считающейся безопасной полоске земли, игроки собирали группы для охоты и исследования Кройкса!

И тут из-за горизонта моря появился небольшой ветхий парусник.

Призрачный корабль пирата Деорола!

На носу корабля виднелась скульптура одноглазого, однорукого и одноногого пирата с флагом в руке.

- Караул! На нас напали! - Довольно шустро отреагировали пираты.

Сигнал тревоги, поданный бычьим рогом, оповестил всех об опасности.

Игроки, собиравшиеся отправляться на охоту, замерли в изумлении.

- И что теперь делать?

- Будем ждать, пока эти идиоты умрут.

По их мнению, напасть на остров пиратов Кройкс мог только сумасшедший. Этот остров был пристанищем всех самых известных пиратов. Игрокам, отправляющимся охотиться на остров Кройкс, требовалось немало мужества.

- Глупцы.

В то же время они насмехались и над пиратами, которые один за другим выходили на побережье, готовые защищать свой дом.

Тем временем ветхое судно быстро приближалось к берегу, не

собираясь менять курс. Третий Меч заменял капитана, а штурман Никей вел корабль.

Низко поклонившись, Никей осторожно спросил:

- Временный Капитан! На такой скорости мы скоро врежемся в берег. Может, стоит замедлиться?

Третий Меч покачал головой.

- Двигаемся прямо, на максимальной скорости.

- Вас понял.

Вперед, не меняя курса!

Пираты с ятаганами и крюками в руках терпеливо ждали, пока

корабль сядет на мель.

- Ничего себе! - Из дыры в корпусе корабля-призрака один за другим начали выходить Мечи. Операция по высадке на остров пиратов Кройкс шла по плану

***

На острове Ипия было более 20 баров и множество ресторанов, но вернувшиеся из долгого плаванья моряки предпочитали им обычные пивнушки, где можно было выпить пива и просто расслабиться. Обычный пляжный бар, куда можно зайти в купальном костюме.

Он предложил друзьям встретиться в одном из таких баров, который назывался "Девушка, ждущая в порту".

- Пожалуйста, ваше пиво и сушеные водоросли. С вас один золотой.

Получив свой заказ, Виид уселся в баре, где тихо играла музыка.

- А не плохая тут атмосфера.

Зефи и друзья опаздывали.

Схватив костяными пальцами сушеную водоросль, Виид отправил ее в рот. Даже превратившись в нежить, он мог чувствовать и вкус и аромат пищи. У обычных скелетов вкус практически отсутствовал, но не у Виида, искусно скрывшего свое тело Скульптурной Трансформацией.

Как мастер Скульптурной Трансформации, он смог сохранить некоторые свойства своего тела.

Попивая пиво, Вид слушал истории, которые рассказывали посетители.

- Мне нравиться остров Ипия. Планирую в следующем году приехать сюда вновь.

- Правильно, и берите с собой всех своих друзей.

- Палловин преследует флот Деборика. Говорят, они обнаружили какой-то по-настоящему большой квест, за который дают удивительно много славы.

- Теперь вы сможете возить сыр в королевство Брент и зарабатывать большие деньги...Что вы об этом думаете?

Информацию из таких источников нельзя было назвать надежной, но благодаря ей, можно было нарисовать общую картину происходящего в мире.

В таверну, кроме купцов, приходили люди самых разных профессий и открыто делились своими самыми сокровенными мыслями. Слушая их, можно было узнать что-то важное, и извлечь из этого знания выгоду.

А если вам не хотелось слушать чужие тайны, можно было насладиться играющей в баре музыкой.

Так Вииду удалось подслушать беседу мрачного трактирщика с каким-то человеком, скрывающим под капюшоном свое лицо. Он наблюдал за ними минут 10, прежде чем услышал кое-что интересное.

- Каждый раз, как я приезжаю в Мору, лорд чем-то занят. Мне так хотелось увидеть его перед отъездом.

Сидевший недалеко от Виида мужчина, судя по всему бард, тут же навострил уши.

- Вы хотите принять участие в квесте создателя скульптур? Тогда я хотел бы знать, когда вы собираетесь отправиться в Мору.

- Бог войны Виид... Думаете, он делится квестом по спасению ордена Маталоста с другими игроками?

- Я слышал, поначалу он выполнял задание в одиночку, и только потом поделился им с другими игроками, конечно же, не бесплатно.

- Бой в группе это хороший опыт для любых профессий.

- Несколько сотен людей, совместно выполняющих квест ... это интересно.

Виид расправил костяные плечи. Только от него зависело, будут ли другие игроки участвовать в выполнении задания ордена Маталоста. В Королевской Дороге было не так уж легко принять участие в большом квесте.

- Одержимость Лорда Моры зарабатыванием денег удивительна. Он любит деньги гораздо больше любого купца.

- А, кстати, вы слышали, сегодня вечером будет выступление Хайрен Венетти? - Ни с того, ни с сего, собеседники вдруг сменили тему. Хотя по правде, разговаривать во время пьянки о Лорде далекой провинции, было совсем не интересно.

- Как вы думаете, выступление будет проходить на центральной площади? Для провинциального барда это было бы

большим достижением.

- Честно говоря, у этого барда шикарные шоу.

Хайрен Венетти была женщиной-бардом. Девушка из Моры, песни которой произвели настоящий фурор.

Из-за инвестиций, поддерживающих уровень культуры провинции, барды развивались и процветали. Благодаря их выступлениям, песни о Море разошлись по всему Версальскому континенту. Она стала центром выгодной торговли и местом, где можно найти приключения на любой вкус.

То, что молва о Море, добралась даже до острова Ипия, доказывало, что популярность провинции активно растет. Во время трансляций приключений Виида, в барах острова разгорались ожесточенные споры.

- Официантка! - Позвал Виид одну из сотрудниц бара.

- Слушаю вас? - Подбежала к нему девушка, с заплетенными в две тонкие косички волосами.

- За тем столом говорят о барде....

- Может, лучше вас рассчитать?

- Нет, нет. Принесите мне еще две закуски из морской водоросли. Я заплачу позже.

- Хорошо.

Он решил проигнорировать грубость официантки. Все это было из-за низкого уровня дружелюбия. К тому же, Виид сейчас был скелетом, и даже покупка четырех бокалов пива не могла исправить ее к нему отношение.

- Спасибо.

Поблагодарив девушку за морскую капусту, Виид поел. Затем, расправив мятую мантию, направился к официантке.

- Девушка, вам нравятся скульптуры?

Операция по поднятию дружелюбия!

Пока Виид разговаривал с официанткой, другие игроки внимательно за ним наблюдали.

Имея дружеские отношения с официанткой расположенного рядом с морским портом бара, можно было получить не только нужную информацию, но и редкий квест.

- Все зовут меня Анделия. И я ненавижу скульптуры! - Резко ответила девушка.

Такую ничем не прикрытую грубость терпеть было нелегко, но очень уж хотелось получить нужную информацию. Поэтому, чтобы повысить дружелюбие, ему пришлось и дальше поддерживать диалог.

Виид не собирался сдаваться только из-за того, что возникли небольшие сложности. Как он тогда сможет спокойно смотреть в глаза своему учителю и есть с ним батат?

- Вы очень красивы. - Сказал Виид, постукивая по столу кончиками костяных пальцев.

- Думаете, комплимент скелета сделает меня счастливой?

- Какие мужчины вам нравятся?

- Мне нравится коротко-стриженные мужчины. А вот лысых я ненавижу.

Горе-скелет! Анделии не нравились одноглазые, лысые и она была против пирсинга.

"Разве скелет не хорош?" - Виид не мог понять вкуса женщин.

Не мог сообразить, почему его гладкий череп и хорошее снаряжение, не вызывают у них восторг. Он помнил, какой эффект производила внешность орка Каричи на женщин.

Поняв, что разговорами ничего не добиться, он решил испробовать другой, по его мнению, безотказный способ.

'Подарок'.

Самый быстрый и самый удобный способ купить дружбу официантки!

Однако дружба, полученная таким путем, длилась бы не долго. А если бы подарок девушке чем-то не угодил, ее уровень мог еще и снизиться.

"Что-то жалко мне тратиться на подарок".

Вместо этого Виид спросил:

- Какие истории вы любите слушать?

- Хмммммм ... я люблю истории о приключениях, особенно морских! Только сомневаюсь, что мне будет интересно слушать историю скелета.

А Виид тем временем пытался вспомнить хоть одну историю, связанную с морем.

Он участвовал во многих удивительных приключениях, но все они не имели к морю никакого отношения.

- Есть у меня одна занимательная история.

- Я думаю, это будет всего лишь бесполезной тратой времени.

- Эту историю мне поведал один авантюрист из королевства Розенхайм... - Начал он рассказ и на него устремились взгляды всех, кто находился в баре.

Ккируру! - Рассказ прервала Золотая Птица, нагло усевшаяся на его плечо.

Птица с короной из алмазов, внимательно рассматривала Анделию своими сапфировыми глазами.

Золотая Птица выбрала идеальный момент для появления!

Посетители бара смотрели на это чудо с удивлением. Они никогда не видели ничего подобного.

- О, боже! Какое чудо. Она ваша?

- Да.

Дружелюбие Анделии, официантки таверны
"Девушка, ждущая в порту", немного возросло.

- Можно ее потрогать?

- Конечно.

Так как это прикосновение для него ничего не стоило, он спокойно разрешил. Анделия осторожно дотронулась пальчиком до спинки Золотой Птицы.

- Я даже не подозревала, что где-то есть такие птицы. Должно быть, вы великий авантюрист!

Дружелюбие Анделии, официантки таверны "Девушка, ждущая в порту", значительно возросло.

Ее отношение к невзрачному скелету резко изменилось!

Если бы он не воспользовался этим шансом и не смог повысить уровень дружелюбия, было бы очень жаль.

На Версальском Континенте он постоянно влипал в истории, а сейчас грезил морем и приключениями. Получив в собственность небольшой парусник, он не волновался ни о течи в его корпусе, ни о морских водорослях, опутавшие дно. У него была преданная команда и верные друзья, готовые по одному его слову броситься в пасть любого морского монстра.

Хотя поначалу он отправился в море, чтобы поймать Золотую Птицу. Он долго следовал за ее бархатистым голосом.

- Эта птица что-то значит?

- К сожалению, я не знаю. Но мне кажется, она как-то связана с крахом империи Нифльхейм. Вы когда-либо слышали о ней?

- Империя Нифхельм....

- Вы знаете что-то о ней?

- Только то, что эта империя существовала в древние времена. Но мой дедушка Норс плавал в северные моря и бывал в Тире. Может, вам лучше поговорить с ним?

- И где мне искать вашего дедушку?

- Он живет в восточной части острова, недалеко от дворца и днем обычно сидит перед домом.

Виид был очень рад.

Порой незначительная ниточка могла привести к величайшему открытию. Вполне возможно, что Норс ничего не знает об империи Нифльхейм. Но это не так страшно - за эту информацию ему не пришлось платить, она досталась ему в подарок.

Виид расправил широкие плечи.

- Все это благодаря моей удаче!

Ккируру!

Золотая Птица смеялась вместе с Видом!

Живая скульптура, созданная таким мастером, как Император Гейхар, была действительно уникальна.

"Он не зря подарил жизнь этой скульптуре".

Виид думал о недостатках крупных видов птиц.

"Они притягивают к себе взгляд внешним видом и красивыми крыльями. А вот нижние конечности довольно неудобны. Ими слишком сложно есть".

- Хен, ты пришел раньше всех. - Подошел к столу Зефи с удочкой в руках.

Прежде чем покинуть остров Ипия, друзья решили немного прогуляться, а Зефи отправился сразу в бар, ему захотелось выпить пива.

- С возвращением, сэр! - Сразу же просветлев лицом, радостно воскликнула Анделия. - Вы поймали довольно большую рыбу!

Один из свертков Зефи был заполнен различными редкими рыбами.

- Для такого великого рыболова, как я, все это - детские шалости!

- О, это самая большая солнечная рыба, которую я когда-либо видела.

Девушки-официантки мгновенно обступили Зефи!

- Ой, а это не желто-коричневый ганхан? Если вы решите его продать, я дам вам за него пластинку соли.

- Еще имеются очень хорошие водоросли, панцирь моллюска и перетертый в порошок жемчуг, который так полезен для кожи.

- Не может быть!

- Уважаемый рыболов, садитесь, пожалуйста. Может, вам что-нибудь принести?

Популярность, обрушившаяся на Зефи со стороны официанток, была подобна взрыву.

"Этот парень ..." - Убито прошептал Виид, поедая сушеные водоросли, и продолжил уже громче. - Юрин часто использует желто-коричневый цвет в рисовании. Кстати, она говорила, что скоро появиться.

Юрин, тем временем, используя картинную телепортациию, путешествовала по миру.

- Это хорошо.

Он даже не спросил, что случилось.

***

Когда на остров Ипия опустились ночь, друзья сидели на берегу, пили пиво и разговаривали. Хварен рассказывала о своих гастролях по разным странам и пела песни.

- Впервые я увидела Эйфелеву башню в 16 лет.

- Эйфелева башня ... Вы имеете ввиду то стальное сооружение во Франции?

- Виид, вы ёе видели?

- Да, во время летних каникул. Если хотите, могу показать видео про мое путешествие к Эйфелевой Башне. Есть еще и фотографии.

Франция, Италия, Нидерланды, Германия, Англия! Виид мог свободно разговаривать с Хварён об этих странах.

- Нам всем нужно съездить за границу.

Все прекрасно понимали, что нет ничего лучше, чем поездка за границу.

Но Хварён посещала только крупные города, те, в которых проходили ее выступления, а Виид в основном ездил по деревням.

Хварен вспомнила, что там распалась ее дружная группа и на ее глазах выступили слезы.

- Вам не кажется, что нам уже пора? - Спросила Беллот, покраснев.

Манауэ, поглядывавший по сторонам, словно чего-то ожидая, мотнул головой:

- Я так не считаю.

Он раскрыл колоду искусно сделанных игральных карт. Эти карты ему когда-то нарисовала Юрин.

Хорошо пить пиво в хорошей компании. А в компании таких замечательных людей приятно вдвойне!

- Ставлю 10 золотых.

- Это будет довольно интересная игра.

***

Дайни гуляла по залитому лунным светом пляжу, вдали от остальной компании.

"Видимо, у него все хорошо".

Виид в окружении друзей выглядел счастливым. Именно таким она представляла его себе, пока лежала в больнице.

"До операции мы как-то стояли на берегу реки, но я ему так и не призналась....мне казалось безумием говорить о любви, не зная, останусь ли я в живых".

Тогда она не хотела открывать душу другому человеку, не хотела ни к кому привязываться.

"Ах, раньше "Королевская Дорога" была мне не слишком

интересна. Некоторое время я даже не хотела в нее играть. Но потом все же зашла.

Я не могла откровенно говорить с Виидом про операцию, зная, что могу умереть. Не хотела волновать семью и друзей, которые стали бы за меня переживать. Перед операцией мне хотелось побыть одной. Поэтому я никому не рассказывала о своей болезни до самого конца. Хотя обычно люди спешат поделиться с близкими своими проблемами.

Простите Виид, но когда я думаю, что надо вам обо всем этом рассказать, я начинаю волноваться. Поэтому, чтобы вы меня не узнали, я не сняла проклятие.

Однако вы, Виид, выглядите счастливым в окружении своих друзей. Жаль, что я так и не смогла с вами поговорить. И теперь уже никогда не спрошу, нравилась ли вам. Я думала, это судьба, что мы встретились снова. Но все это оказалось лишь иллюзией.

И да, тем статуям, что вы вырезали в память о нас, я была по-настоящему рада".

"Но теперь это все не имеет значения. Виид, зная, что у вас все хорошо, я спокойна. А может, вы полюбили кого-то еще? Наверное, так было бы даже лучше ...".

В уголках глаз Дайни выступили слезы, но вскоре они сменились теплой улыбкой.

"Первая любовь... Оригинальное окончание первой любви, вы не находите?"

Глава 3. Ходовые качества корабля

На следующее утро, едва расцвело, Виид отправился в сторону восточного дворца, где надеялся встретить старика Норса. Хварён, Беллот, Ирен и Пейл следовали за ним вдоль берега. Дайни вышла из группы и куда-то ушла, и никто не знал, где ее искать.

Виид повернулся к соратникам и холодно сказал:

- 1,190 золота выиграла Хварен, 690 золота получила Беллот, и для меня огромная честь идти рядом с вами. Ирен, вы знаете цену денег... как вы думаете, 810 золотых это очень много?

Виид точно вычислил сумму, которую потерял за несколько часов игры в GoStop.

- Эй, мы же просто играли в GoStop. Неужели из-за этого у вас так испортилось настроение? - Засмеявшись, спросила Хварен.

- Вовсе нет. По правде говоря, 1190 золотых это мелочь, но тратить их на развлечения все равно глупо. Может, я копил эти деньги для своих будущих детей!

Потерять деньги, играя в GoStop! Виид, проглотив печаль, шел в сторону восточного дворца. К счастью, Норса ему долго искать не пришлось.

Он стоял на обдуваемом всеми ветрами холме и смотрел на бурлящее море. Виид подошел к Норсу и дружески пожал ему руку.

- Г-н Норс, вы не заняты? Мне сказали, вы много знаете про море. Эти знания для меня дороже любого золота. Не могли бы вы обучить молодого моряка, грезящего морем? - Спросил он напрямик.

Никогда хождение вокруг да около, хитрость и обман не увеличивали дружелюбие НПС.

- Кхе, кхе, молодой человек, вы многого не знаете о море. Но что конкретно вас интересует?

- Я слышал, вы бывали в Северном море...

- Когда я был ребенком, отец часто брал меня на корабль. Можно сказать, я вырос в море. А вообще, моя родина - остров Ипия.

- Вы слышали что-нибудь об империи Нифльхейм? Может, встречали в людей, которые о ней что-то знают?

- Та империя Нифльхейм, что когда-то существовала далеко на севере? К сожалению, все, что я о ней знаю, это то, что она существовала.

Норс ничего не знал. Однако Виид не сдавался. Даже самая маленькая подсказка могла помочь ему в будущих поисках.

- Может, есть какой-то человек, ваш знакомый, который знает об империи Нифльхейм?

Виид был уверен, что если кто-то и может ему помочь, так этот убеленный сединами могучий старик, почти всю жизнь посвятивший морю.

Правда, в Королевской дороге НПС не мог ответить на вопрос, о котором ничего не знал, даже не смотря на высокий уровень дружелюбия.

- В Северном море есть небольшая рыбацкая деревенька. Говорят, она населена потомками моряков и рыбаков империи Нифльхейм.

- Почему ее до сих пор не обнаружили рыбаки острова Ипия?

- Из-за сильного холода и монстров, населяющих эти острова. Кроме того, мало кто знает те места. У вас есть карта?

- Да.

- Смотрите. Вот здесь находится гавань. Возможно, это единственная гавань, оставшаяся в северном море.

Норс отметил кружками несколько мест на суше и море.

Местоположение Порта Двенадцати Зубов отмечено
на карте.

Дзинь!

Молодой матрос изучил основную историю навигации. Если вы поспешите и вовремя выкрутите штурвал, корабль не попадет в водоворот. Но если вас все-таки туда затянет, вы никогда уже не сможете восстановить корабль.
Навык Навигации увеличился на 25%
Эффективность управления судном увеличилась на 1.2%

- Ах да, прошу вас, навестите городок Мокон. Вы сможете передать тамошнему кузнецу от меня послание? Скажите ему, что я добился успеха на своей родине. И что больше никогда не смогу выйти в море.

Дзинь!

Поспешите, жизнь дедушки Норса на исходе.
Пожалуйста, доставьте послание кузнецу в
городок Макон. Норс познакомился с ним, когда ходил
в плаванье, тогда они и сдружились. Это не трудная задача,
но кузнец из городка Мокон, получив это послание, будет
вам очень благодарен.
Сложность: D

Награда: Вы можете получить что-то, изготовленное кузнецом городка Мокон.
Ограничение: Вы должны знать местоположение городка Мокон.

Виид был на самом деле рад - получить вещи, выкованные кузнецом, дорогого стоило. Да и в Макон он собирался заглянуть в любом случае.

Сложность была низкой, зато награда высокая.

- Хорошо, я непременно доставлю ваше послание.

Предел квестов, которые вы можете взять, достигнут.
Вы не сможете получить это задание, пока не выполните одно из трех предыдущих.

Норс покачал головой, не в силах чем-то помочь.

- Похоже, у вас и так слишком много дел. А раз у вас нет времени на новое задание, придется искать для его выполнения кого-то другого...

Беллот и Хварен с любопытством наблюдали за этой сценой. А Ирен схватила руку дедушки Норса, словно была его родной внучкой.

- Я пойду вместе с Виидом и выполню этот квест.

- Милая барышня, вы станете для кого-то прекрасной женой. Я доверяю это задание вам.

Дзинь!

Вы приняли задание: Послание дедушки Норса.
Ваша удача увеличилась на 4 единицы.

Добродушная Ирен искренне хотела помочь умирающему Норсу передать послание. Она слишком поздно заметила выражения лица Виида и поняла, к чему приведет ее поступок.

Скелет ужасно разозлился!

- Ирен, похоже, вы меня преследуете. Сначала отняли у меня 810 золотых, теперь забрали мое задание! - Процедил Виид.

Это было неправильно. Но Виид, не получив этого квеста, на уступки идти не хотел.

Правда, это было всего лишь проявление глупого упрямства, из-за того, что друзья могут получить задание, а он нет.

- Гопожа Хварен, госпожа Беллот, берите квест.

- Вы точно не против?

- Конечно, нет. Все равно я не могу его взять.

Беллот и Хварен приняли задание.

- Ну что, Хварен, Ирен, Беллот, вы не передумали? Как-то я купил соль, которая была дороже на 200 вон. Держу пари, что вы обе сейчас купили соль за непомерно высокую цену.

***

После встречи с Норсом, Виид сразу же пошел в порт Гаринд, готовиться к отплытию.

Призрачному экипажу практически ничего не было нужно, так как они ничего не ели. Проблема заключалась в Мечах. И совсем не в их пропитании, как можно было подумать - здесь помогала рыбалка. Проблема была в их весе, из-за которого снижалась скорость корабля.

Можно было удвоить свою грузоподъемность, имея Навык Навигации среднего уровня, но у Виида был только 4 начальный. Корабль-призрак не подходил для перевозки большого количества людей.

Виид подошел к 3 Мечу и спросил:

- Сахёнг, вы не хотите остаться на острове Ипия?

- Зачем? - Он следовал за Виидом от самой Моры, чтобы помочь с заданием. С чего бы вдруг ему захотелось здесь оставаться?

"Потому что ты слишком тяжелый и много ешь. Как можно это не понимать!"

- Пиво, которое мы пили вчера, было удивительно вкусным.

- Да, с этим не поспоришь.

- А еще на местных пляжах симпатичные девушки в купальниках днем и ночью жарят барбекю...

- !??! - 3 Меч восхищенно слушал рассказ.

Следующие пять минут Виид в ярких красках расписывал ему все прелести острова Ипии.

- Остров Ипия - это рай на земле, где есть все, о чем вы только мечтали. Здесь женщины более темпераментны, особенно после пляжных вечеринок с друзьями. Почему так происходит только на курортах? Потому что здесь женщины расслабляются, становятся милыми и менее закомплексованными. Даже я смог бы зарегистрировать себе 5 друзей.

Это было обычным явлением для острова Ипия. Хотя у Виида все было иначе. Любая женщина, с которой он пытался заговорить в облике скелета, становилась холодна, словно айсберг. А вот с Зефи могли подружиться сразу по 5 девушек.

- Мм, сразу пять... - На острове Ипия всегда было много женщин.

3 Меч задумчиво смотрел на огромный пляж.... и его мнение кардинально менялось.

В реальной жизни он только и делал, что тренировал свое тело, и знакомство с женщиной было для него несбыточной мечтой. В "Королевской Дороге", в отличие от реальности, было достаточно много возможностей найти собеседников.

У 30 Мечей сейчас успешно развивались романтические отношения, и в додзё творилось настоящее безумие.

Виид, словно сожалея, произнес:

- Как жаль терять такой шанс. Но я должен выйти в море, и никто не знает, когда мы сможем вернуться на остров Ипия. Может так случиться, что на путешествие у нас уйдет несколько месяцев. Морское путешествие, конечно, будет веселым, и волнующим, но там не будет, ни красоток, ни шанса найти свою любовь. Смотрите, какие там красавицы!

Взгляд 3 Меча устремился в ту сторону, куда указывал Виид.

Первобытные инстинкты взяли верх над разумом человека! 3 Меч был поражен в самое сердце таким обилием красавиц.

Честно говоря, никто бы не захотел плыть со скоростью улитки.

Притворившись искренним, Виид, махнув костяной рукой, сказал:

- Сахёнг, в Королевской Дороге вы только тем и занимались, что выполняли задания и сражались. Не хотите сделать перерыв? Остаться на острове Ипия, загорать и охотиться на крабов.

- Ну, Виид, если только вы не против.

- Не против, сахёнг.

- Но как вы сможете справиться в одиночку, это же смертный приговор.

- У меня есть и другие друзья. Надеюсь, вам и другим братьям было на моем корабле хорошо.

Виид старался говорить как можно более искренне, вкладывая в слова душу. Такой обман было очень сложно раскрыть.

Меч положил свою крепкую руку на костяное плечо Виида.

- Спасибо! Вас действительно можно называть младшим.

После этого Мечи остались на острове Ипия, а призрачный флот поплыл дальше.

***

Пока Виид выяснял отношения со своими беспокойными товарищами, Манауэ успел купить достаточное количество

припасов и товаров для торговли, и заполнил ими трюм.

В северном порту практически все было слишком дорогим, поэтому он сосредоточился на скупке местных ценных товаров и вещей, необходимых в путешествии.

Отплытие с острова Ипия! Скорость корабля-призрака увеличилась в 4 раза. Конечно, его скорость не шла ни в какое сравнение с быстроходными кораблями, но она была намного больше, чем прежде.

- Ничего себе, круто.

Выйдя на палубу, Сурка сняла шляпу.

Легкий бриз нежно трепал ее темные волосы. Вот теперь начиналось настоящее морское путешествие.

Золотая Птица, вспорхнув с плеча Виида, приманила стаю пролетающих мимо гусей.

Добавлен эффект от птиц, сидящих на палубе и мачтах!
Благодаря птицам, сидящим на мачтах, скорость увеличена на 16%

На их пути из моря поднимался небольшой риф - первая метка на пути к цели. Путь на Северный остров был не простой дорогой.

***

- Остерегайтесь рифов. Право руля!

Чтобы избежать рифов, Виид резко закрутил штурвал.

Раньше он, со своими несовершенными навыками, не мог полностью управлять кораблем-призраком. Судно при слишком резких маневрах и больших кренах становилось неуправляемым. Но сейчас, когда его Навык Навигации повысился, управлять кораблем стало намного легче.

Виид мельком взглянул на проплывающий за кормой риф.

На вершине рифа сидела прелестная русалка и махала ему рукой.

Красавицу с оголённым торсом и хвостом вместо ног встретить в море было довольно сложно. Считалось, что такая встреча приносит удачу.

- Привет!

- Рады вас видеть, госпожа русалка.

Манауэ и Пейл восторженно замахали руками.

Вообще, на русалок можно было охотиться, но на это мало кто решался. Русалки были очень привлекательными, и являлись

монстрами довольно высокого уровня. Кроме того, стоило русалке уйти под воду, и найти ее было практически невозможно.

Виид никак не прореагировал на ее слова.

Этот монстр был похож на модель с обложки журнала. Девушкам-игрокам, таким, как Ирен и Ромуна, прекрасные русалки казались воплощением мечты и волшебства.

Благодаря морской русалке, удача корабля повышается на 35% на всё время плаванья.
Скорость корабля увеличена на 12%

Оказывается, русалки могли заставить корабль идти быстрее.

Навык Навигации увеличился.
Харизма +1.

С увеличением навыка росла и скорость корабля.

Когда Навык Навигации Виида достиг 5 начального уровня, его выносливость и лидерство увеличились на 8%.

Беллот поднялась на палубу и, достав флейту, заиграла. Своими навыками игры она довольно сильно превосходила многих бардов, правда на корабле-призраке эта красивая мелодия была не очень уместна.

Птицы усердно щебетали, а мелкие рыбешки выпрыгивали из воды. Русалка, плескаясь, плавала вдоль борта корабля. Рядом не было шамана, но прекрасная мелодия смогла привлечь духов моря, духов ветра, и духов воды без него. Куда бы не приходил менестрель, везде он устраивал красивое шоу.

Хварен достала развевающийся наряд, достойный настоящей принцессы.

- Хотите немного потанцевать?

- Ничего себе! Давно мечтала увидеть ваш танец. - Обрадовалась Сурка.

Девушки, не зная чем заняться, сидели на палубе корабля-призрака и вели непринужденную беседу. Они говорили о том, что будет в скором времени транслироваться по телевиденью, о фильмах и музыке, политике и экономике, обществе, бизнесе, иностранных вещах, и об известных приключениях знаменитых гильдий!

Можно без преувеличения сказать, что этой болтовне не было видно ни конца, ни края.

Манауэ, Пейл и Виид сидели рядом с Зефи и рыбачили.

Призрачные моряки, поначалу волновавшиеся, напившись пива, присоединились к беседе девушек, словно были их старыми

знакомыми.

- Начну, пожалуй, с простого танца.

Хварен, слегка привстав на цыпочки, поклонилась и закружила по палубе. Это был изящный и полный достоинства танец средневековой аристократии.

Платье, музыка и окружающая обстановка как нельзя лучше подходили очаровательной Хварен.

Музыка и танец сделали атмосферу на корабле-призраке более дружественной.

Благодаря представлению, боевой дух судна повысился до максимума.
Восстановление выносливости временно увеличивается, удача будет сопутствовать до конца пути.

Эффект от совместного выступления Беллот и Хварен!

Качество рыбы, вылавливаемой из моря Виидом и Зефи, мгновенно улучшилось. Редкие рыбы, которые раньше ловились по одной раз в несколько месяцев, заслышав музыку, устремлялись к кораблю. От них не отставали морские духи и русалки.

Издали казалось, что громадный кит, вот-вот поднимется из моря.

Получено благословение духов моря - скорость корабля увеличилась на 17%.
Получено благословение духов воды - снижена вероятность влияния на корабль неблагоприятных факторов.
Риск попасть в водоворот и налететь на рифы значительно снижен.
Получено благословение духов ветра - теперь вы сможете использовать по максимуму свойства парусов.

Скорость корабля-призрака резко возросла. Вот что значит сила культуры - сила музыки и танца.

- Ничего себе!

Все были восхищены эффектами, полученными благодаря музыке Беллотт и танцу Хварен.

Ясные и чистые звуки флейты вызывали тоску по детству, по младшей школе, дому и друзьях. Флейта испускала легкую и нежную мелодию, под которую танцевала очаровательная Хварен, распространяя вокруг прекрасные видения.

Маленькие дети, играющиеся и весело смеющиеся, мгновение спустя превращаются в девушку и парня, танцующих в окружении

родных, свой свадебный вальс. Бриллиантовые серьги и колье покачиваются в такт танцу. Длинные волосы развиваются на ветру, оставляя после себя цветочный аромат.

- Ничего себе! Как красиво!

- Вы лучшие! Игра Беллот удивительна.

Ирен и Мейрон восторженно аплодировали.

Как скульптор прилагает все свои силы, чтобы закончить творение, так и бард, вкладывает в песню всю свою душу.

Способность создавать такую атмосферу уникальна.

Неважно, насколько усталым и изнуренным ты был, выступление девушек, очищало и восстанавливало. Виид не верил своим глазам, даже видя, насколько возросла скорость парусника.

- Музыка и танец.... интересно, насколько бы увеличилась скорость, если бы я играл на арфе и пел.

Но такая атмосфера постепенно развеивалась, а Хварен, у которой сегодня было подходящее настроение, хотела ее поддержать.

- Сестра, я тоже хочу танцевать. - Вдруг услышала она.

- Сурка, конечно. Какой вам нравиться танец?

- Какой танец?

- Ну же, Сурка?

Девушки, до этого сидевшие на палубе, повставали со своих мест. Проникшись атмосферой, они тоже хотели учиться. Они попросили Хварен обучить их самому простому танцу.

- Вы хотите выступить со мной?

- Устроим шоу?! - Заинтересовалась Ромуна.

***

Зефи, Пейл и Манауэ, рискуя заработать косоглазие, исподтишка наблюдали за тем, как танцуют девушки. Это было немного неловко, но парни не могли отказать себе в удовольствии

насладиться представлением.

- Музыка... она должна быть одним целым с танцем. Мы должны устроить представление, рассказывающее какую-то историю!

Их зрителями были русалки, морские существа, птицы и, конечно же, духи.

Прежде чем решить, какую изобразить историю, Хварен решила выбрать себе роль.

- Хочу быть самой красивой и доброй принцессой в мире.

Роль, о которой мечтает каждая женщина. Люди смотрели на

Хварен, на ее одежду и понимали, что ей роль принцессы подойдет, как никому другому.

Потом свое желание по поводу роли озвучила Ромуна:

- А я хочу быть величайшим магом континента. Ирен, а чего хотите вы?

- Я хочу быть жрецом, спасающим жизни людей!

Они выбирали роли, не слишком отличающиеся от их нынешних классов. Это было хорошо, так как отпадала потребность в костюмах и макияже.

Следующей свое желание высказала Мейрон:

- Хочу быть рейнджером, борцом с несправедливостью, таким, как Вильгельм Телль.

Она мечтала о неизбежной победе добра над злом, совсем как в сказке. Сурка тоже хотела быть героем.

Беллот, поддавшись общему возбуждению, сказала:

- Тогда я буду бардом этих героев.

В этот момент к ним подошли мужчины и Зефи, почесав затылок, сказал:

- Я не слишком хорошо знаю это шоу.... но тоже хочу выбрать себе роль.

Пейл выбрал ту же роль, что и его любимая.

- Прямо семейная пара, лучник и Мейрон.

У Манауэ также была роль, о которой он мечтал.

- Хочу быть самым богатым купцом мира.

Все выбрали разные, но положительные роли!

Посреди океана, на корабле-призраке это представление не казалось слишком романтичным.

Оставался только один человек, не выбравший себе роль и взгляды всех, кто находился на палубе, скрестились на Вииде. Всем было интересно, какую роль он выберет. Как все и предполагали, Виид выбрал роль "Великого Злодея"

- Хочу быть демоном и управлять миром. Конечно, если такое предусмотрено сценарием.

Само представление, в принципе, было интересным, но слишком уж длинным. Они быстро переписали сценарий, так, чтобы он подходил к выбранным ими ролям, на что ушло не больше 15 минут.

***

Представление начала Беллот, заиграв на арфе красивую мелодию.

- Ла ла ла.

Затем к ней присоединилась Хварен, украсившая волосы живыми цветами.

Ее танец и искренний смех послужили сигналом призрачной команде!

Начиналась первая часть шоу: "Принцесса Хварен и призрачный экипаж".

Призрачные матросы, окружив танцующую Хварен, пели песни, пили пиво и ели мясо.

- Ом ном ном. Какой вкусный напиток.

- Скажите, есть ли что-то, чего бы вы хотели?

Закончив нелепый танец, призрачные моряки развернули ковер и поставили на него стул.

- Я хочу замуж за прекрасного принца. - Высокомерно сказала Хварен.

Виид издали наблюдал за этой сценой.

- Ван Хок

- Говорите, хозяин.

- Какая красивая леди.

- Согласен.

- Это любовь с первого взгляда. Я хочу жениться на этой девушке... Приведите ее ко мне, только будьте вежливы.

Рыцарь Смерти медленно приближался к месту, где сидела Хварен.

- Князь Тьмы приказал мне похитить вас.

- О, это правда? Вы хотите забрать меня... но я буду вас ненавидеть.

- Хи-хи-хи. Вы думаете, что сможете забрать принцессу? - Бросился на защиту Хварен призрачный экипаж. - Тогда вам придется нас убить.

Ничего не ответил, Рыцарь Смерти вытащил меч.

Рыцарь Смерти мог командовать любой нежитью, а скелеты принцессы были для него низшими созданиями.

Бах-бах-бах, бум-бум-бум!

Когда Рыцарь Смерти вернулся к Виииду, на палубе не осталось ни одного целого скелета.

Представление превратилось в драму!

- Виид, так и было задумано? - С опаской шепнул Пейл.

Поражение призрачной команды было слишком реалистичным для спектакля. Рыцарь Смерти, победив призрачный экипаж, схватил Хварен, и бросился к Виииду.

- Ик, демон. В конце концов, я выйду замуж за Князя Тьмы.

Глядя на скелета, Хварен оплакивала свою несчастную судьбу.

Они с Виидом закружились в танце. Потом скелет погнался за

убегающей красоткой. Они изобразили захватывающую сцену, не хуже чем в фильме ужасов.

Несмотря на то, что Хварен бросала в него кинжалы, Виид пытался сделать ей предложение.

- Я немного старше тебя, но у меня много денег..

- Для меня деньги не важны.

- О!

Беллот изменила мотив, и заиграло что-то невероятно нежное.

Виид, посмотрев на Хварён, сказал:

- Ваши глаза, будто утренние звезды. Вы красивы и умом и телом. Ради такой женщины я готов измениться. Все мои сокровища упадут к вашим ногам. Вы сможете полюбить меня, несмотря на мои недостатки?

- Да, конечно.

Выслушав искреннюю исповедь демона, печальная принцесса согласилась выйти за него замуж.

Хварен надела на себя все свои драгоценности и аксессуары.

Танец красавицы и скелета!

Взявшись за руки, они танцевали изящный танец. Хварен едва сдерживала смех, представляя себя танцующей с грудой костей. Эта пара совсем не подходила друг к другу.

Беллот играла красивую, но очень грустную мелодию.

В следующее мгновение на сцену вышли Пейл и Мейлон, изображавшие поборников справедливости.

- Демон, нас послали с тобой сразиться.

- Да ну.

Виид бросил в них яблоко.

Пейл и Мейлон, молниеносно выхватив луки, пронзили яблоко стрелами.

Виид зааплодировал.

- Я восхищен вашим талантом и освобождаю вас от податей на следующие пять лет.

- Благодарим тебя, Князь Тьмы.

Призрачные моряки аплодировали, приветствуя таких искусных лучников.

Потом Ромуна показала свои навыки волшебства и ее признали лучшим магом.

Сурка, показав свои боевые умения, тоже заработала уважение демона.

Когда появился Зефи, все пели и неумело танцевали.

- Князь Тьмы, - произнес он, - поступление налогов увеличилось в 7 раз.

- Это же хорошо. - Ответил Виид.

Зефи взял на себя роль казначея демона.

А в последнем акте пьесы на сцене возник Манауэ.

- Король демонов! Я - Манауэ, лучший купец этого мира. Благодаря множеству торговых сделок, я заработал огромное состояние. Я пришел заплатить налоги.

На этом торговце, заработавшем много денег, постановка была успешно завершена.

Вы успешно отыграли пьесу "Мечта Мерзкого Короля Демонов".
Отклик аудитории: 67 баллов.
Безнравственный спектакль. У принявших в нем участие актеров нравственность оставляет желать лучшего. Их слава уменьшается на 5.
Это представление было благосклонно воспринято морскими зрителями.

Морская аудитория живо делилась впечатлениями от спектакля.

- Выступление этих людей удивительно.

- Думаю, я бы вышла замуж за жестокого демона.

У русалок остались хорошие впечатления от постановки. Зрители, не достигшие зрелости, имели ложные представления о культуре.

Русалки и другие морские существа, в благодарность за шоу, потом еще долго провожали корабль.

Благодаря им, судно получило максимальную прочность и еще больше развило скорость. И корабль, вспенивая волны, резво помчался вперед.

- Это точно не покажешь в Зале славы "Королевской Дороги".

- Ну да, я бы постеснялась.

В будущем они решили отказаться от такого способа получать бонусы в плаванье.

Глава 4. Подводное сражение Виида.

- Я должен быть более осторожным, чтобы не налететь на риф и не попасть в водоворот.

Оказавшись в море, Виид старался не терять бдительности. В открытом море, там, где небо соединяется с горизонтом, а скорость судна увеличивается в разы, возрастают и различные риски. А у корабля-призрака, риск наскочить на рифы или завязнуть в морских водорослях, был даже больше, чем у обычного судна.

- В плаванье нельзя расслабляться ни на мгновение.

Из осторожности, Виид ограничил время, которое они с Зефи уделяли рыбалке. Тем более, что в последнее время ловилась только мелкая рыба, годная лишь на прокорм птиц. Но и это было неплохо - благодаря птицам увеличивалась скорость корабля.

Теперь, когда отпала необходимость кормить Мечей, стало гораздо легче.

Достав карту, Виид еще раз взглянул на проложенный по ней маршрут.

- К счастью, нам не придется по пути заходить в какие-либо порты.

Поскольку призрачный экипаж не нуждался в еде - им было достаточно небольшого количества рома - продуктов и пресной воды на корабле было в достатке. Перед отплытием с острова Ипия они запаслись водой, которой должно было хватить не меньше, чем на пять дней и закупили на два дня продуктов. А при должной экономии, эти припасы можно было растянуть и на неделю. Впрочем, смерть от голода им не грозила - они могли в любой момент пополнить свои припасы рыбой.

- Мы можем плыть прямо к месту назначения!

Скупой характер не позволял Виду закупать много продуктов. Вместо этого он заставлял экипаж ловить рыбу, солить ее в рассоле и сушить. Этих припасов им должно было хватить еще где-то на месяц.

Кроме того, когда шел дождь, он собирал парусами воду и сливал ее в бочки.

- Если не будет штормов, мы сможем достичь Северного моря, а потом и острова Готоба, всего за шесть дней.

Когда большая часть пути была позади, его Навык Навигации, наконец, достиг среднего уровня. Одна длительная поездка оказалась намного полезней нескольких коротких.

"Чем больше я путешествую, тем выше уровень моего мастерства".

Шел восьмой день плаванья.

Когда на горизонте моря появилась едва заметная черная точка, Виид с Зефи рыбачили.

Вас преследует легион морских монстров. Легион морских монстров нападает на корабли, долго находящиеся в пути.

- Полный вперед! - Надеясь оторваться от монстров, Виид приказал увеличить скорость корабля до максимума.

Того, что произошло в следующее мгновенье, он точно не ожидал.

- Они очень быстро плывут.

- Может, бросим якорь?

- Убрать паруса!

Призрачная команда подняла бунт!

За время плаванья их преданность сильно уменьшилась, а неприязнь к Виду возросла вдвое.

Надо было срочно что-то делать, как-то увеличить скорость корабля-призрака, пока легион морских чудовищ их не настиг.

- Сложно будет от них оторваться.

Подумав, Виид начал хватать призрачных матросов и выкидывать их за борт.

- Хватит бездельничать, пора воевать!

- Капитан, пожалуйста, пощадите меня!

Выброшенные за борт призрачные матросы, поедаемые морскими чудовищами, беспомощно размахивали мечами и дико кричали. Один из них, рыдая, сумел выбраться на палубу.

- А-а-а, капитан, меня чуть не убили. Я еле сбежал от монстров, которые хотели меня съесть!

Но Виид, не смотря на это, продолжал выбрасывать сопротивляющихся матросов за борт, надеясь этим задержать морских монстров.

- В такой ситуации выбор невелик.

Он не отказывался сражаться, просто ему никогда не приходилось делать этого в море.

Каждый класс на Версальском Континенте особенен - он имеет как свои достоинства, так и недостатки, которые сильно влияют на эффективность корабля в море. Но сильнейшим морским классом официально считался класс рыболова, а не пирата или моряка.

Рыбаку приходилось удерживать в руке гарпун даже тогда, когда акула или какой-нибудь крупный монстр, пытался продырявить днище его лодки.

А исследование подводных пещер, требующее огромного мужества и умения плавать!

Для того, чтобы сражаться с монстрами в открытом море, нужен был отряд из 3-4 человек. Однако никто из находящихся на корабле-призраке людей не имел опыта морских битв.

Виид с надеждой посмотрел на своих друзей.

- Шкура монстров не сильно полезна, а мясо портиться в слишком короткий срок. Но зато с них падают замечательные вещи!

На форуме Союза Тёмных Геймеров был список трофеев, выпадающих из морских монстров, одна мысли о которых вызвала у него дрожь.

- Нам не избежать боя! Готовьтесь к атаке! Начнем, как только все будут готовы.

Виид, приняв решение, терпеливо ждал, когда его друзья начнут атаку.

- Выстрел молнией! - Пейл одну за другой выпускал в море стрелы-молнии, которые поражали находившихся под водой монстров.

Мейрон, забравшись на вершину мачты, стреляла по монстрам из лука. На борту не было возможности продемонстрировать ловкость рейнджеров, пока не возникало потребности в дальних атаках.

- Вот так. Ваааааах. Ой!

Зачарованные стрелы с силой втыкались в тела монстров.

Каждый раз, когда по морю прокатывалась большая волна, монстры корчились от боли, но, несмотря на это, преследования не прекращали. Кроме того, благодаря высокой живучести, они не получали от стрел большого урона.

- Следите за скоростью!

После того, как Виид повыбрасывал за борт призрачных моряков, ему пришлось самому регулировать паруса, чтобы не падала скорость. Он не мог сказать точно, сколько монстров их преследовало, но судя по частоте атак, их было никак не меньше десяти.

К этому времени Ромуна как раз закончила подготовку нескольких массовых заклинаний.

- Грозовой шторм!

Если бы морские монстры знали, какое количество маны ушло на это заклинание, они б давно уже спасались бегством!

На море вокруг корабля-призрака обрушились молнии. Тела морских монстров забились в конвульсиях. Каждый удар молнии, попадающий в воду, наносил монстрам урон.

"Куууун".

Виид как раз стоял на палубе, когда на корабль обрушился страшный удар. От этого удара корпус корабля вздрогнул и резко накренился. Оставшиеся на палубе призрачные моряки и люди пытались хоть за что-нибудь ухватиться, чтоб не выпасть за борт.

Прочность корпуса корабля снизилась на 36 единиц.

Корабль-призрак и так был слишком медленным и слабым, чтобы противостоять атакам морских монстров. А после того, как вокруг него стали обертываться щупальца монстров, он замедлился еще больше!

Чем больше щупальцев цеплялось за судно, тем сильнее падала скорость. Хорошо хоть прочность корпуса от этого не уменьшалась, иначе корабль бы просто пошел ко дну, а все, кто на нем находиться, утонули.

- Бей их!

Сурка нанесла тяжелый удар по монстру, щупальца которого обвились вокруг мачты. Перчатки Сурки были не простыми и благодаря им, щупальца осьминога охватил огонь. Они конвульсивно задергались, а по палубе разнесся запах горелой плоти.

Ирен, почувствовав головокружение, поспешно скастовала благословение на себя и на своих друзей.

- Беглый огонь!

Пейл и Мейлон, используя навыки рейнджера, взобравшись на мачту, стреляли из лука. На щупальце одного из монстров обрушился град стрел.

Из моря показалась голова огромного осьминога, который при помощи щупалец попытался взобраться на корабль. Призрачные матросы, похватав топоры и мечи, принялись рубить щупальца.

Зефи, используя навыки рыболова, предотвратил атаку сразу нескольких монстров.

- Скорее всего, чудовищ привлек запах свежего мяса, которое мы купили на суше.

Морские монстры больше не хотели питаться рыбой - теперь они жаждали крови. Зефи, знающий о приманках не меньше какой-нибудь энциклопедии, нанизав на крючок кусочек свинины, забросил удочку в море. Возле приманки тут же образовался клубок извивающихся монстров, а возле корабля-призрака остались лишь две особи.

"Куууун".

Из-за повреждений, нанесенных кораблю гигантским осьминогом, прочность корпуса быстро снижалась. Надо было

что-то делать, пока корабль окончательно не развалился, а люди на нем не стали легкой добычей для голодных монстров.

Виид начал читать заклинание.

- Вызываю темное копье мрака. Копье тьмы, родившееся из мрака, пронзи насквозь сердца моих врагов. Копье Тьмы!

Черное копье, толщиной с бедро огра, полетело в голову морского чудовища. С помощью этого мощного заклинания когда-то был повержен Костяной Дракон.

Благодаря тому, что Виид сейчас был в образе Лича, сила заклинания увеличилась в несколько раз.

Почти добравшегося до палубы корабля-призрака морского монстра силой заклинания отбросило назад, а корпус, под его весом накренившийся на правый бок, резко выровнялся.

Монстр исторг из глотки жуткий вопль, который с силой ударил в борт корабля-призрака.

- Ничего себе! Магия! - Использование Виидом волшебства всех удивило.

Обычно он вступал в битву с оружием в руках и редко пользовался магией, которая отнимала так много сил.

"Кхаа Буу Буу"

Прочность корпуса корабля снизилась на 21 единицу.
Вспомогательный парус поврежден.

Он смог избавиться от одного монстра, но оставался второй, который по-прежнему держался за судно. Призрачный экипаж размахивал ножами и топорами, Пейл и Мейрон осыпали его стрелами, но монстр оказался достаточно умным и спрятал свою голову под днище судна. У морских монстров живучесть была гораздо выше, чем у сухопутных.

- Брат, мне нужна помощь! - Встревожено воскликнул Зефи.

Он использовал приманку, чтобы отвлечь морских монстров, но на нее клюнуло столько тварей, что теперь он не мог с ними справиться. Одна из них проглотила наживку, а остальные пытались ее отобрать и сильно дергали за леску.

- Видимо, ему тяжело. Вызываю Рыцаря Смерти!

- Вы звали меня, хозяин. - Откликнулся на призыв Ван Хок.

- Сразись с морскими монстрами.

- Я понял.

Рыцарь Смерти, держа в одной руке меч, а в другой небольшой топор, спрыгнул на палубу. Используя навыки темного рыцаря, он смог отрубить щупальце морскому монстру. Кажущаяся бесконечной живучесть морского монстра снизилась и он, подвывая от боли, наконец, отцепился от корабля. Но это был

не конец. Морское чудовище, неожиданно выскочив из глубин моря, снова обвило палубу и мачты судна щупальцами, и попыталось утянуть корабль-призрак на дно. Ирен и Ромуна расширили свой защитный барьер, чтобы Пейл и Мейрон, находившиеся на вершине мачты, не пострадали.

- Копье Тьмы!

Виид, проведя магическую атаку, внимательно наблюдал за поверхностью моря. Попасть в монстра, находящегося под водой, было отнюдь не легко. Гораздо проще было стоять на палубе и ждать появления щупальца.

"Чвак, чвак".

И оно не заставило себя долго ждать. Вылетев из воды, щупальце обвилось вокруг тонких костей Лича. Оно аккуратно подняло Виида в воздух и понесло в море.

- Виид!

- Монстр хочет утянуть Виида!

Хварен вскрикнула, а Мейрон натянула лук, но прицелиться не успела - монстр успел утянуть Виида под воду.

Щупальце морского чудовища с силой сжало тело Виида. Даже орк Каричи не смог бы справиться с этой сверхчеловеческой силой!

Был применен парализующий яд.
Парализующий яд не опасен для нежити.

Морские монстры обладали удивительной, просто невообразимой силой, которая под водой увеличивалась вдвое.

Под водой Виид смог рассмотреть все в подробностях. Он увидел толпу монстров, облепивших приманку Зефи. Увидел огромного морского монстра, опутавшего своими щупальцами корабль-призрак, вокруг которого роился молодняк. Это зрелище внушало страх!

Недалеко от морского чудовища, раскинув обрубки щупалец, распластался пораженный Копьем Тьмы осьминог. Морское чудовище, которое держало Виида, было той же расцветки, что и осьминог.

Оно смотрело на Виида, а в глазах отражалась одна лишь мысль:

"Съесть, целиком".

Единственное, что волновало противника, это расстройство желудка после съедения нежити, на костях которой не было ни единого кусочка мяса.

- Тебе не стоит об этом беспокоиться. - Пробормотал Виид, пытаясь Копьем Тьмы отрезать обернувшееся вокруг него

щупальце.

Однако кожа на щупальце было твердой, как сталь, и все усилия Виида оставляли на ней лишь царапины. Впрочем, даже если бы удалось отрезать щупальце, это только сильнее разозлило бы монстра.

" Это бесполезно".

Нужно было добраться до сердца, которое, скорее всего, находилось у монстра в голове. И Вииду пришлось дожидаться удобного момента.

Если б Виид оставался человеком, то наглотавшись воды, уже давно бы умер. Но в облике нежити он мог об этом не беспокоиться. От все больше сжимающегося вокруг его тела щупальца, живучесть быстро падала, но он терпеливо ждал подходящего момента. И вот, наконец, этот момент настал.

Виид приподнял левую руку и выкрикнул.

- Поглощение Жизни, Поглощение Маны!

Вы применили магию Лича.
Теперь вы будете поглощать здоровье и ману морского монстра.
Восстановлено 369 здоровья.
Восстановлено 112 маны.
Восстановлено 291 здоровья ...

Он мог поглощать жизнь и ману, только прикасаясь к монстру. И хотя его движения под водой были скованы, он рискнул и не прогадал.

Но морское чудовище даже и не думало умирать. Оно, широко раскрыв рот, еще сильнее сжало Виида. И когда монстр уже был готов его съесть, Виид бросил ему в пасть заранее приготовленное Копье Тьмы.

Вы обнаружили слабое место морского монстра Ортесса.
Нанесен критический урон!

Щупальце, державшее Виида, разжалось, и морское чудовище попыталось уйти на глубину.

- А ну стой.

Раньше на Копье Тьмы у Виида уходила половина маны, а на другие умения ее уже не оставалось. Теперь же он мог использовать Копье Тьмы множество раз, а мана даже не думала заканчиваться.

Заклинание, которым он собирался воспользоваться сейчас,

кардинально отличалось от всех, используемых ранее.

- Обратная Гравитация!

Вместо того, чтобы погрузиться в глубины моря, морской монстр начал взмывать в небо.

"Ух ты, у меня получилось заклинание левитации!"

Сопротивляющегося морского монстра подняло над поверхностью воды!

Ромуна, словно только этого и ждала, окружила место, где находился монстр, огненным барьером, а Мейрон обрушила на него град стрел. Промахнуться в настолько крупную цель было попросту невозможно.

Морской монстр Ортесс пал.
Вы получаете опыт.
Навык Навигации увеличился.

Он с нетерпением ждал этого момента. По скелету Виида побежали темно-красные всполохи.

Лич! Пришло время показать истинную мощь некроманта. Взяв том Балкана в одну руку, а Посох Павшего Святого в другую, Виид начал читать заклинание.

- Восстань, дух невинно убиенного. Встань и отомсти своим врагам.

В глубине забулькало, и на поверхности показался невероятно крупный карась.

Мана утекла из тела Виида, словно вода во время отлива. На поднятие крупной нежити уходило довольно большое количество маны.

Навык Некромантии Лича значительно повысился.

Нежить бросалась на морских чудовищ. К ней присоединился Виид с Копьем Тьмы и люди с корабля-призрака. В результате получилась довольно мощная сила.

Морские монстры, не разобравшись, кто их атакует, начали нападать на своих сородичей.

Виид атаковал одного монстра, его друзья с верхней палубы атаковали другого.

- Видимо, пришло время использовать 2-ю ступень некромантии.... Шаг 1 - атаковать уязвимые места живого существа магией. Когда существо ослабеет, приступить ко второму шагу.

- Вернитесь на землю, где вы когда-то жили и по которой ходили. В место, где вас настигла судьба. Высеките на земле

законы Тьмы, пусть люди помнят о них вечно. Воскрешение Нежити!

От тел морских монстров начали отваливаться куски мяса, оголяя кости.

Морские монстры не знали, как справиться с этим юрким человечком. Он бросался к одному из морских монстров и использовал его в роли щита, пока остальные пытались его достать. Монстр пытался избавиться от Виида, но тот цеплялся за него, словно пиявка.

- Поглощение Жизни, Поглощение Маны.

Поглощение жизни и маны - подлый и гадкий поступок, который не выразить словами. Поступок, недостойный Лича - величественного повелителя тьмы. Но Виид привык выживать в любой среде.

Неограниченно поглощая ману и жизненную силу морских монстров, он поднимал все больше нежити. Нежить с повышенной живучестью, нежить, владеющая магией воды, нежить, приманивающая врагов. Разновидностей было много.

Вы получили опыт.
Морской монстр Ортесс уничтожен.
Семеро детенышей морского монстра уничтожены.
Вы получили плавник морского монстра.
Морское чудовище очень сложно поймать, но
благодаря магии некроманта и опыту охотника, вам
удалось совершить этот невероятный поступок, и получить
опыт и трофеи.

Нежити становилось все больше, и морские монстры начали отступать.

- Ничего себе!

Друзья обессилено опустились на палубу корабля.

- Было нереально трудно.

- Это оттого, что у них невероятно высокая живучесть.

Охотится в подземелье тоже нелегко, но это ничто в сравнении с битвой на постоянно раскачивающемся корабле. В подземелье, чтобы избежать смерти, можно отступить, в море же это сделать невозможно.

Прочность корпуса корабля значительно снизилась.

Это был первый корабль, выживший после столкновения с морскими чудовищами.

Вы благополучно миновали архипелаг Аммелас, место
обитания морских монстров.

Навык Навигации повысился.
Слава увеличилась на 160.

Охотясь на морских монстров, они получили много опыта. Благодаря этому опыту, уровень Виида повысился сразу на 14%.

Предметы, выпавшие с морских монстров, были прекрасны. Драгоценный жемчуг, панцирь черепахи, свежие устрицы и съедобная морская водоросль!

- Я поймал бы всех морских монстров, если б корпус не пострадал.

Виид смотрел на место, мимо которого они проплывали, с сожалением в глазах. В последнее время охота вызывала у него всего лишь скуку. А морские монстры стали настоящим вызовом. Виду приходилось постоянно расходовать ману.

Корабль-призрак сопровождали морские монстры, ставшие нежитью. Каждый раз, когда они убивали рыбу, Виид получал опыт.

Навык Некромантии увеличился.

Чем выше был этот навык, тем больше времени Виид мог поддерживать эффект скульптурной трансформации.

Класс некроманта без преувеличения можно было назвать одним из самых сильных классов. Но у него было много недостатков. К примеру, для того, чтобы уровень мастерства рос, нужно было создавать нежить, и из-за этого за некромантами часто охотились другие игроки.

Некроманту, чтобы участвовать в крупных сражениях, наносить большой урон, и получать много трофеев, нужно было иметь высокий уровень. Иначе он становился легкой добычей для ассасинов и убийц. Кроме того, при работе с силами смерти и тьмы, некромантам часто приходилось умирать, что приводило к снижению умений и уровня. Навыки Некромантии потребляли большое количество маны, и приходилось часто садиться и медитировать.

Игроки, участвующие в крупных сражениях, старались избегать некромантов, использующих для создания нежити не только врагов, но и союзников.

Некромантия была опасной профессией, подходившей только одиночкам.

Глава 5. Потерянный Пиратский Флот

Через девять дней плаванья они, наконец, прибыли в порт города Крюго. По пути им 3 раза попадались стойбища морских монстров, но из-за того, что корабль был поврежден, они смогли убить всего 57 тварей. За время путешествия Навык Навигации Виида повысился еще на один уровень.

- Впереди земля!

Радостная Сурка первой покинула док.

Порт острова Крюго был небольшим, но очень красивым. Здания и магазины в нем, словно сошли с рекламного проспекта.

Виид сразу же направился в бар, где была возможность раздобыть интересующую его информацию.

- Вы ищете людей, связанных с империей Нифхельм? У нас давно не было гостей с внешнего мира, поэтому мы не можем многого знать.

- Вы первый, кто добрался до нас за столь долгое время. Видимо, вы опытный капитан, раз смогли доплыть до острова Крюго.

В порту Крюго они заработали немало денег, продавая предметы первой необходимости, а потом отправились дальше.

Два дня спустя они прибыли в гавань Руней. В этой гавани было намного больше судов, чем в порту Крюго.

Здесь добыть информацию можно было, всего лишь купив в баре, пару напитков. Пьяные матросы сами рассказывали все, что знают.

- Матросы не любят говорить, откуда они родом. Вы ведь не знаете имен тех, кого ищете? Найти их будет очень сложно!

- Среди пиратов много потомков моряков империи Нифльхейм. Из-за сильных штормов ловить рыбу стало очень тяжело, и многие рыбаки подались в пираты. Откуда родом мы? Мы ... хехе, думаете, я расскажу вам об этом?

- Шторм? Думаю, таким море стало, после падения империи Нифльхейм... говорят, раньше оно было довольно спокойным.

Ходило много неподтвержденных слухов.

- На северо-востоке в море есть остров, кишащий монстрами. Не вздумайте на него высаживаться даже для пополнения запасов еды. Иначе сами станете пищей для этих тварей.

- Вы видели рыбу с красными плавниками? Её нежное мясо великолепно подходит для еды.

- Основное пристанище пиратов - Бухта Пероян.

Матросы часто преувеличивали, рассказывая об ужасах бескрайних морей. И чтобы подтвердить или опровергнуть их рассказ, нужно было самому побывать в тех местах.

Однако иногда даже самая незначительная информация могла иметь огромное значение.

Это произошло, когда они пополняли припасы в небольшом порту под названием Реза. Там он купил стакан рома одному очень старому моряку. Допив ром, тот поблагодарил Виида, и сказал:

- Молодой человек с характером адмирала, вас интересует информация о пиратах Армения?

- Я не спрашивал о пиратах.

- Давным-давно от своего дедушки я слышал историю о бушевавшем в нашем море шторме. Сразу после падения империи Нифльхейм, какой-то мужчина, у которого был собственный корабль, прошел ритуал пиратов. Позже он стал капитаном пиратской команды. Ходят слухи, что он был великим магом.

Голова у Виида соображала быстро. Вокруг острова Реза почти всегда бушевал шторм, и найти его было очень сложно.

- Как много их было, этих пиратов Армения?

- Можно сказать, они главенствовали на всем протяжении Северного моря.

- А сейчас?

- Последний раз их видели несколько десятилетий назад.

Виид решил, что было бы неплохо как-то отыскать этих пиратов.

- Можно ли узнать, куда они отправились?

- Говорят, если долго плыть на север, в ночном небе можно увидеть прекрасную Аврору. Мечта многих моряков увидеть ее хотя бы раз в жизни. Следуя за Авророй, можно попасть в северную часть континента.

Если брать за исходную точку Центральный Континент, то Мору и порт Реза можно было считать севером. Но, то место, в которое им предстояло плыть, находилось гораздо дальше.

Лицо Виида резко побледнело.

- Нет, не может быть... такого просто не может быть. Мне не могло настолько не повезти.

Меж тем рыбак продолжил свой рассказ.

- Вы должны миновать холодное море, и преодолеть дыхание большой земли. Ходят слухи, что пираты Армения отправились в провинцию Джиголас. Мой дедушка говорил, что вместе с ними исчезли и их сокровища.

Вы получили информацию, необходимую для выполнения квеста.

Получена подсказка о задании!

Джиголас. Само это слово навевало ужас. Это было одно из 10 мест континента, где царил жесточайший ледниковый холод! Но все было не так просто, как казалось на первый взгляд. Там постоянно извергались вулканы, и текли реки лавы, а уровень обитающих там монстров, колеблется меж 500 и 600. Тем, кто не был готов к смерти, не стоило туда соваться.

Виид был наслышан об этом месте.

"О, меня пытаются убить, прямо, как в вестерне".

Но чтобы достичь своей цели, ему придется пройти по этой дороге смерти. И не стоит его хоронить, пока он все еще дышит.

- Ваш предок не оставил карты, на которой отмечено местоположение Джиголаса? - Резко спросил Виид.

- Неужели вы думаете, что я отдам вам ее бесплатно?

- Ясно же, что для вас она бесполезна. Поэтому и прошу отдать ее просто так.

Усмехнувшись, рыбак зашел в дом и через минуту вынес старую кожаную карту.

Вы получили карту, указывающую путь к Джиголасу.
Вы получили неточную карту провинции Джиголас.
Провинция Джиголас находиться в северной части Версальского Континента.

Виид смотрел на карту провинции, и на ней проявлялись различные картинки.

Земля, скованная белоснежным льдом!

По ней бродят мамонты, большие белые медведи и йети, оставляя крупные следы на снегу. А вот умерший в незапамятные времена длинношерстый медведь, хорошо сохранившийся благодаря вечному холоду Севера.

Это ужасное место совсем не подходило для охоты. И если бы не задание и желание найти сокровища, Виид не рискнул бы туда плыть. Даже возьми он с собой 100000 солдат, 90000 из них умерли б от холода, 8000 от голода, а оставшиеся 2000 просто сбежали, прежде, чем успели добраться до льдов.

В провинции Джиголас не было ничего, кроме вечной мерзлоты. На многие километры один лишь лед, не тронутый даже толикой тепла.

Из больших трещин в земле вырывался красный пар.

"Ква-ах-ах!"

Вулканы Джиголаса время от времени извергали лаву.

Каких монстров там только не было - Воины Хаоса, Призрачные Боласы, еще какие-то существа, названий которых Виид даже не знал. Деаббеды - создания, имеющие парные крылья, были из них самыми слабыми - не выше 380 уровня, и поедались другими монстрами.

В жерле извергающего кипящую лаву вулкана, был вход в логово гигантской Феюмы.

Каждый вулкан скрывал в себе опасное подземелье, в котором находились залежи драгоценных руд. Там был мифрил, золото, серебро и множество других драгоценных металлов.

В Джиголасе драгоценные камни просто валялись на земле. Ни один скульптор не отказался б отправиться в это место.

Чрезвычайно опасные земли, населенные сильными монстрами, в которых никто еще не бывал. Но, несмотря на это, Виид не собирался отказываться от задания.

"Не стоит заранее думать о неудаче. Задание, где я сражался с Бессмертным Легионом, тоже поначалу казалось невыполнимым!"

Нельзя добиться успеха, не рискуя жизнью.

Он решил думать позитивно, вместо того, чтобы быть пессимистом.

"Я не умер от огня, который в миллионы раз хуже, не собираюсь умирать и от холода".

Под действием огня прочность оружия и брони значительно снижалась. Но он, благодаря своим кузнечным навыкам, мог легко ее восстановить, если конечно она не снижена до той степени, когда ремонт уже невозможен.

"Выполнить задание на земле будет гораздо проще, чем в незнакомом море".

В сражениях на земле он мог использовать оживших скульптур. Правда, на то, чтобы вернуться и их забрать, требовалось время.

"Сейчас мне выгоднее быть Личем, а не скульптором".

Он не хотел терять такое преимущество. С помощью скульптуры можно было упрочить свою власть и ускорить развитие города. С помощью этой профессии можно было управлять не только жителями, но и игроками.

Некромант же мог поднимать мертвых и поглощать манну. Ожившие скульптуры, несомненно, были полезны, но польза от зомби и вампиров была намного больше.

До настоящего времени некромант считался одним из самых сильных классов. У него не было, как у мага, массовых заклинаний, бьющих на дальние дистанции, он не обладал силой

мечника или рыцаря. Но зато мог управлять легионами нежити, мог создать свою личную армию, и это давало преимущества, несравнимые с другими профессиями.

"Конечно, было бы неплохо, если б я мог использовать свой Древний щит".

Но Древним щитом, прочность которого сейчас составляла где-то 30%, он пользоваться не мог.

Все, что ему оставалось, это верить, что его живучесть не хуже, чем у таракана.

***

Королевство Селизиум.

Мандол с женой жил в огромном особняке, площадь которого составляла несколько тысяч метров. Однажды к ним в особняк пришел с визитом человек.

- Вам передали послание. Скульптура, которую вы заказывали, готова, и находиться в Море. Но переместить ее не представляется возможным, поэтому, если вы хотите на нее взглянуть, вам придется отправиться туда самому.

На Версальском континенте была компания, занимающаяся передачей таких посланий и доставкой товаров. Через нее Виид и передал сообщение.

И Мандол, наконец, решил рассказать жене о своем заказе.

- Ты совершил глупость. Насколько бы ни был известен этот скульптор Виид, как бы он смог вырезать скульптуру нашей дочери, ни разу ее не видя?

- Ну...

- Ладно. Если ты настаиваешь, то мы поедем.

Этим путешествием Мандол всего лишь хотел доставить радость своей жене.

- Прошло много времени с тех пор, как мы последний раз вместе путешествовали.

- По крайней мере, мы сможем увидеть много красивых мест и попробовать много вкусных блюд.

- Это верно.

Во время поездки они охотились и сами готовили себе еду. Видя, как старается ради нее Мандол, Дельфина иногда улыбалась.

- А вот и Мора.

В отличие от Мандола, больше похожего на бородатого бандита, его жена, Дельфина, была изящной привлекательной женщиной.

- Город сильно вырос, с тех пор, как я был в нем последний раз. Появилось много новых зданий.

В прошлый раз Мандол приезжал в Мору, чтобы оставить Виду свой заказ.

"Тогда домов и людей было намного меньше. За время моего отсутствия здесь появилось много больших и красивых зданий".

Он понял, что нескольких дней будет явно недостаточно, чтобы полностью осмотреть Мору.

- Пожалуйста, не злись, если скульптура тебя разочарует. - Мандол опустил глаза.

- Все в порядке. Добираясь сюда, я прекрасно провела время.

Мандол, пытаясь хоть немного развеять жену, не слишком торопился в Мору.

Скульптура за 1 Медяк!

"Надеюсь, он не сделал её слишком ужасной, из-за того, что она стоит гроши".

Для его жены было бы разочарованием, проделав такой путь, увидеть некрасивую скульптуру.

"Пусть это останется на его совести. Хотя он совсем не похож на человека, у которого она есть".

Когда они приблизились к воротам, их окликнула незнакомая девушка.

- Наверное, вы Мандол?

- Да, но...

Девушка была красива и очень мила.

Это была Фрина, которую когда-то спас Виид. Раньше она работала на нескольких работах: продавала цветы, шила одежду, готовила еду из мяса Королевской Гидры и Имуги в таверне и сама же ее подавала.

Но сейчас на нее была возложена обязанность гида.

- Мой Лорд сейчас занят срочными делами и не может с вами встретиться.

Мыслями Мандола вновь завладели сомнения.

"Может, он и в самом деле сделал дешевку и сбежал?"

- Поэтому, вместо него туда вас отведу я. - Продолжила Фрина.

- Туда?

- К месту, где стоит скульптура.

Ну, он точно не бросил бы её, где попало. В этом полном жизни городе повсюду сновали новички. Мандолу, впечатлённому яркой и радостной атмосферой, здесь царившей, не терпелось заняться исследованием города. Новые задания и неизведанные охотничьи угодья можно было обнаружить буквально за углом. А пейзаж близлежащего озера и гор был словно не из этого мира.

Дельфина и Мандол последовали за Фриной в центральную часть Моры. Там, в окружении цветущих садов и рыбных прудов, стояло огромное здание.

Центр искусств Вида.

- Вот то место.

- Вы говорите, в этом месте стоит скульптура... которую я заказал лорду?

Мандол был поражен.

Центр искусств был красивее и величественнее многих особняков, построенных на Центральном Континенте.

- Да. Архитектор Паво лично проведет вас к скульптуре.

Паво уже ждал их у входа.

- Здравствуйте. Я архитектор Центра Искусств, Паво.

- Я - Мандол, а это моя жена Дельфина.

Мандол почтительно поклонился Паво, выглядящему в два раза старше, чем он.

- А почему двери Центра Искусств закрыты, ведь, сейчас, всего лишь полдень?

- Потому, что он еще не был открыт. Он откроется только после того, как вы здесь все осмотрите.

Первыми посетителями Центра искусств Виида были Мандол и Дельфина. Официальное открытие должно было состояться после того, как эти двое покинут здание.

Запертые двери, словно только их ждали, широко распахнулись.

***

Получив информацию в порту Реза, они могли отправляться в Джиголас! Но сначала решили заскочить в городок Мокон, чтобы встретиться с кузнецом. Это задание было у всех, кроме Виида.

Когда другие уходили в городок Мокон, Виид молчал, и вздыхал, наверное, уже в семисотый раз.

- Ух. Ну и ну. Ох. Как же завидно. Вызываю Рыцаря Смерти!

- Вы звали меня, хозяин? С кем я должен сразиться? - Откликнулся на зов Рыцарь Смерти.

- Со мной.

- Точно?

- Да, сразись со мной.

Это был не первый случай, когда он посреди рыбалки вдруг вызывал Рыцаря Смерти, и устраивал с ним тренировочный бой на мечах.

- Не удивляйтесь, я просто хочу поднять уровень своих

боевых навыков. И совсем не злюсь из-за проигрыша в игру go-stop.

Меж тем, кузнец городка Мокон тоже решил дать им задание.

- Из-за отсутствия железной руды, я не могу ничего создать. Говорят, в районе Мордреда есть хороший железный рудник. Не могли бы вы его найти? Надеюсь, вы доставите мне руду в течение 4 месяцев, так как дольше я ждать не могу.

Это задание было уровня сложности С.

Естественно, они приняли этот квест. Так или иначе, им нужно было выполнить задание и найти потомков клана мастеров Мордред.

Покинув городок Макон, они, подняв паруса, снова отправились в путь.

- Провинция Джиголас...

Северную часть Версальского континента можно было считать заполярьем. Чтобы достичь севера, нужно было перебраться через горный хребет, пересечь несколько крупных рек и миновать лес, населенный опасными демонами. Этот путь был длинней, чем морской, но гораздо более безопасный.

"Не стоит забывать о штормах и сильных течениях".

Уровень Навыка Навигации Виида и состояние корабля-призрака оптимизма не внушали. Ему будет очень сложно избежать столкновения с дрейфующими в Северном море льдинами.

- Мы затонем раньше, чем доберемся до Джиголаса.

Если бы он и дальше решил плыть в таком состоянии, то единственное, чего смог добился, это смерти от обморожения.

Из-за медлительности корабля-призрака за пять дней плаванья они не слишком продвинулись на север. Правда, причина была не столько во встречном ветре и течении, сколько в частых остановках для продажи товара и сбора информации.

- Вы должно быть сумасшедший, раз решили отправиться в провинцию Джиголас. - Со всей серьезностью произнесла в одном из портов старушка. - Или вы просто ищите смерти?

А спустя два дня с ним заговорил Пейл.

- Виид, между прочим, время выполнения нашего задания подходит к концу.

Изначально они присоединились к Вииду, чтобы попасть в Модред. Они задержались в пути, но все еще надеялись выполнить это задание.

- Может, нам просто отказаться от задания? Провинция Джиголас очень опасна. Вам может потребоваться наша помощь.

Несмотря на дружеское отношение к Пейлу, Виид не мог согласиться. Пока они плыли, Виид постоянно поднимал уровень

своих навыков. Он рыбачил, вырезал скульптуры и готовил разнообразные блюда. В то время как другие на пути к Джиголасу, только и делали, что рассматривали пейзажи и спрашивали, сколько еще осталось плыть. Он не мог гарантировать, что все они доберутся до Джиголаса живыми! Поэтому не мог просить их отказаться от задания и идти с ним.

- Нет. Я пойду в Джиголас один.

- Но вам будет трудно в море сражаться в одиночку.

- Пейл, я возьму с собой живые скульптуры.

Относительно легко было забрать лишь Золотого Человека. А Феникс и Ледяной Дракон?

Хварён и Ирен настаивали, чтобы остаться, но Виид был непреклонен.

- Закончите сначала квест с Мордредом, а я пока справлюсь сам. И не надо расстраиваться. В случае необходимости переместитесь ко мне с помощью рисунка Юрин.

Он напомнил им, как Юрин переместилась к ним с помощью картины, на которой была изображена Мора. Только этим группу Пейла удалось убедить. Но теперь они хотели как можно быстрее завершить квест и вновь присоединиться к Вииду.

Вскоре корабль-призрак достиг земли, и друзья сошли на берег.

И Виид решил сказать им на прощание пару слов.

- Хварён, у вас мои 1190 золотых, с ними вам обязательно повезет. Ирен, берегите мои 810 золотых. Позже я собираюсь их вернуть. И Беллот, выигравшая 690 золотых. Не могли бы вы ненадолго задержаться на корабле-призраке, я хочу вас кое о чем попросить.

- Меня?

- Ненадолго, всего лишь на несколько дней, а потом с помощью Юрин я отправлю вас к остальным.

- Тогда ладно. - Беллот была озадачена, но решила пока остаться.

Вииду было стыдно. Он не хотел, чтобы его заподозрили в каких-то мерзких и грязных желаниях.

Виид изначально к подруге Хварен - Беллот, относился довольно прохладно, поэтому она совершенно не беспокоилась о своей безопасности.

Беллот посмотрела на Виида. Одинокого скелета, прощающегося со своими друзьями.

"После того, как друзья его покинут, на корабле останутся лишь призрачные матросы и он. Мне его как-то даже жалко".

Когда друзья ушли, Виид широко распахнул рот, громко щелкнув костяной челюстью.

- Теперь все сокровища будут моими!

В этот момент к кораблю-призраку приблизились живые скульптуры.

***

- Мууууу!

Желтый, Золотой человек, Виверны, Феникс и Ледяной Дракон!

- Золотой Человек, поднимайся на корабль.

- Хорошо, хозяин.

- Виверны, подождите, сначала остальные.

Он не мог пустить виверн на палубу корабля-призрака, они были слишком тяжелы. И если бы они вознамерились сесть на мачту, она бы просто сломалась.

- Виверны, спускайтесь вниз.

Это произошло, когда Виверны отлетели от корабля. К кораблю-призраку решительно подошел Ледяной Дракон, превышающий размерами судно, не меньше, чем в пять раз!

Ледяной Дракон нагло попытался взобраться на корабль. Со стороны казалось, что он просто пытается его растоптать.

- Прекрати немедленно!

Только после этого окрика Ледяной Дракон остановился.

- Ты полный кретин.

После этих слов опечаленный Ледяной Дракон повернулся к Вииду спиной.

***

Ли Хен подключился к домашней странице Королевской Дороги.

- Мне нужен квалифицированный навигатор.

Если б их кораблю предстояло плыть вдоль берегов Нерии, он бы не беспокоился. Но было бы глупостью отправляться на поиски Джиголаса, ничего не зная о морских течениях. Даже из-за небольшой ошибки можно было потерять нескольких дней, и попасть совсем не в то место.

- Мне нужен человек, который точно доведет корабль до Джиголаса...

Призрачные матросы имели довольно высокий уровень и умели хорошо сражаться. С трудом могли отрегулировать высоту парусов, но когда дело доходило до навигации, становились

абсолютно бесполезными.

- Известные капитаны и навигаторы...

Ли Хен просматривал статьи, размещенные на главной странице "Королевской Дороги".

- Хорошо бы найти человека, не имеющего группы, и не состоящего в гильдии.

И тут на глаза ему попался интересный пост.

Я капитан Грязная Тварь! Пользователи сети, бойтесь и трепещите. Я нанял навигаторов, которые подбили моих матросов на бунт. В результате я потерял судно и весь свой товар.
Я нашел в сети их имена, и оказалось, что они довольно известны.
Хайни, Фрактал, и Бодамир. Ни в коем случае не принимайте их в друзья.

Эти же имена упоминались и в других сообщениях.

Тема: Пользователь Поло обвиняет вооруженных грабителей.
У негодяев, угоняющих чужие корабли, довольно высокие уровни. Когда они нанимались ко мне на корабль, то казались людьми благородными, а в итоге я потерял и деньги и свой корабль. Будьте осторожны и не поддавайтесь на их обман.
Эти ублюдки учтивы только с женщинами.
Их главная база - порт Бекинин. Остерегайтесь их.

Ли Хен понимал - самый лучший навигатор, это пират, и ему теперь надо было где-то найти морского разбойника и как-то его подчинить.

- Проще всего, надо заключить с моряком контракт.

При заключения контракта, местом привязки для человека становиться корабль. И пока корабль не затонет, моряк, умерев, будет воскресать только на его борту. Однако пират мог в любой момент подбить экипаж корабля на бунт, свергнуть капитана и взять под контроль судно.

В море могло произойти все, что угодно!

***

Портовый городок Бекинин располагался на острове Четырех Клыков. В этом небольшом городке, входящем в состав герцогства Фив, успешно развивались судостроение и торговля. Чтобы

попасть на остров, нужно было обогнуть Нерию, и пересечь море Планатис.

На острове было много хороших охотничьих угодий, а на востоке от него находилось королевство Ронтон, дорога к которому, благодаря быстрым морским течениям, занимала максимум 5 дней.

- Хихи, принесите мне, пожалуйста, еще одну бутылку вина.

Беллот, одетая в обтягивающее кожаное платье, сидела в баре и потягивала вино. Нежные розовые губки и невинный взгляд, притягивали внимание мужчин.

- Гм.

- Женщина, пьющая в одиночестве.... Вы ждете прихода своих друзей? - Посмотрел на нее мужчина-игрок.

В этой припортовой таверне в основном отдыхали мужчины. Большинство из них просто наблюдали за Беллот и лишь трое из них отважились подойти. Хайни, Фрактал, и Бодамир. Навигаторы, пользующиеся в Бекине дурной славой. Они любили крепкие напитки, женщин, и получали опыт, предавая капитанов и захватывая корабли. Среди обычных игроков они пользовались репутацией убийц. В народе их прозвали - "3 Безумных Акулы Бекинина". Сейчас они сидели рядом с Беллот и непринужденно разговаривали.

Первым заговорил Хайни - самый привлекательный из троицы:

- Вы, наверное, первый раз в Бекинине?

- Да. Я приехала сюда на встречу с друзьями. Хехе.

Первая сказанная фраза всегда важна. Хайни решил, что это не плохое начало. Да и Беллот смотрела на него с улыбкой и без отвращения.

- И где сейчас ваши друзья?

- Они будут ждать меня в гавани.

Хайни не собирался отступать из-за каких-то там друзей. От такой красавицы, как Беллот, врядли кто-нибудь смог бы отказаться.

- Ваши друзья - мужчины?

- Их зовут Ромуна и Сурка. Хотите взглянуть на рисунок?

- Рисунок?

- Одна из моих подруг - художница. Она нарисовала каждой из нас по портрету.

- Конечно же, я хочу его увидеть.

Беллот достала из сумки рисунок. На нем были изображены две девушки - спортсменка в красной шляпе мага и очаровательная танцовщица в откровенном наряде.

Хайни, Фрактал и Бодамир сглотнули слюну и подумали:

"Джекпот".

Даже с одной такой девушкой, как Беллот, познакомиться было очень сложно.

По лицу Хайни расплылась улыбка.

- Кстати, а почему на рисунке не изображен ваш навигатор?

- Потому, что среди моих друзей нет ни одного навигатора.

- Значит, вы добрались сюда на круизном лайнере?

- Нет. Меня привез друг, у которого есть свой корабль. Он капитан новичок.

- О боже, как же вы доплыли?

Течения возле Бекинина постоянно менялись, из-за чего у неопытных навигаторов возникали серьезные проблемы.

- Честно говоря, было очень тяжело. На то, чтобы сюда добраться, у нас ушло три дня.

- Да вы что? Вам бы не помешала помощь квалифицированных навигаторов...

Хейни незаметно подмигнул своим друзьям.

Следом, словно следуя заранее написанному сценарию, в разговор вступил Фрактал.

- Вам нравиться море?

- Да, оно прекрасно. Мне нравиться смотреть на море ночью, когда в нем отражаются звезды и проплывающие по небу облака... А когда я вижу выпрыгивающих из воды дельфинов, мое сердце наполняется счастьем.

Хайни пристально посмотрел на Беллот и сказал.

- Море на самом деле удивительно. Вы собираетесь продолжить плаванье? Если да, то мы сможем вам немного помочь...

- Правда?

- В окрестностях Бекинина очень много красивых мест. Мы можем хорошо провести время, рассматривая красивые пейзажи и попивая вино.

- По правде говоря, есть место, в которое мне необходимо попасть...

Беллот виновато опустила глаза. Присмотревшись внимательнее, можно было понять, что она их просит о чем-то, что делать, определенно не стоило. Но Хайни интерпретировал ее взгляд по-своему.

"Ей неудобно просить меня о помощи? Какая милая девушка".

Отправляясь в путешествие с такими красивыми девушками, как Беллот, не стоило забывать об осторожности. Но шанс остаться наедине с тремя красавицами, затмил все доводы разума.

- И в чем проблема? Если вас волнует недостаток денег, то об

этом не стоит даже беспокоиться.

- По правде говоря, я прибыла сюда в поисках навигатора и команды, но постеснялась подойти и спросить прямо. Вы, в самом деле, мне поможете?

- Конечно. Вы сразу должны были обратиться к нам. - Вмешался в разговор Бодамир.

Он завидовал друзьям, непринужденно разговаривающим с Беллот.

- Тогда, может, подпишем контракт о найме?

- А своего корабля у вас случайно нет?

- Нет. Только небольшой, сильно устаревший парусник друга.

- Ох, ладно, мы согласны.

Мужчины многозначительно переглянулись. Ничего не было лучше, чем заполучить Беллот и ее подруг. Но если хороших отношений с девушками не получиться, можно будет просто угнать корабль. Убить девушек, а корабль и вещи забрать.

"Великолепно".

"Редкий шанс".

Мужчины повскакивали со своих мест.

- Может, сразу подпишем контракт?

- Сколько мы будем зарабатывать в день?

Они думали, что скоро все окажется в их руках, и нет никаких поводов для беспокойства.

- Нам достаточно пяти золотых в день. Но если у вас нет таких денег, мы согласимся и на меньшее.

Главным для них была поездка с красавицами на корабле, а все остальное было неважно.

- Как хорошо. Я могу заключить с вами контракт от имени капитана прямо сейчас.

Беллот достала из сумки заранее подготовленные документы.

Дзинь!

Беллот от имени капитана корабля "Санта Мария" предлагает вам контракт.
Должность: матросы и навигатор.
Оплата: 1 золотой в день.
Срок действия контракта: до прибытия в место назначения.
Гильдия Морских Навигаторов Бекинина заверяет это соглашение. Если моряки не будут выполнять приказы капитана или попытаются сбежать с судна, их лишат лицензии.

Оплата была всего лишь один золотой. Но после красивых слов о помощи, они не хотели казаться скрягами, и придираться к

мелочам.

Хайни, Фрактал, и Бодамир подписали этот нелепый контракт, даже особо не задумываясь. А ведь в контракте Морской Навигационной Гильдии прямо говорилось, что они не под каким предлогом не смогут покинуть судно. А если нарушат договор, их лицензии будут аннулированы и их уже не наймут ни на один корабль. Но эти трое, вместо того, чтобы думать, вели себя словно гончие псы на охоте.

- Может, пойдём, посмотрим на судно?

- Да, конечно.

Утопая в розовых мечтах, они пришли за Беллот в гавань. Однако, оказавшись в порту, они растерялись. Единственный парусник, который стоял здесь на якоре, был очень сильно поврежден.

Хайни, не веря своим глазам, спросил:

- Это и есть ваш корабль?

- Да. А что, есть какие-то проблемы?

- Да нет, ничего. Просто мне кажется, он вам не очень подходит.

За такое старое судно, пусть и средних размеров, они не могли получить большой суммы.

- Вы идите вперед, а я нагоню вас чуть позже.

- Хорошо. Мы будем ждать вас на корабле.

Довольные, они взобрались по трапу на палубу.

- Теперь это - наш мир.

- Красивые девушки и морское путешествие... Это моя мечта.

А в следующее мгновение - недоумение, шок и паника! Лица троицы резко побледнели.

Они находились на корабле-призраке, по палубе которого разгуливали призрачные матросы. Они подозревали, что в этой поездке с женщинами что-то не так, но такого просто не могли вообразить.

- Простите, это корабль "Санта Мария", к которому мы приписаны? Нас наняла на судно госпожа Беллот.

Призрачные матросы, отсмеявшись, охотно ответили на вопрос, что заикаясь, задал Хайни.

- Куеекуекуекеуе. Это судно - "Санта Мария".

- Проклятье морей, корабль-призрак "Санта Мария"! Хехехехехе.

- Что вы говорите... Это значит, нас обманули?

Когда они сгоряча подписывали контракт, то ни о чем не спрашивали.

- Уммм. А куда направляется судно?

- Хи-хи-хи-хи. Оно идет в провинцию Джиголас.

- Джиголас? Где-то я уже слышал это название....Не может быть! Тот самый Джиголас?!

Джиголас - одна из 10 самых опасных провинций, добраться до которой можно было, только рискнув жизнью! Как навигаторы, они были наслышаны об этом месте.

- Да, мы отправляемся в Джиголас. Вам страшно? Боитесь умереть и стать такими же, как мы? Хи-хи.

- Благословляю! Благословляю! Станьте призрачными матросами и останьтесь на этом судне навсегда.

Смотря на призрачную команду, Хайни хмурился. Он понимал, что теперь они не смогут отменить этот контракт, пока не доплывут до места назначения. Сбежать они не могли, так как боялись потерять лицензию.

В этот момент ему пришло сообщение от Фрактала:

- Нет никакой проблемы. Мы всего лишь должны убить Капитана.

Да, все, что они должны были сделать, это убить капитана, и захватить документацию по контракту. И тогда у них не будет никаких проблем с Морской Гильдией Бакинина.

- Давайте убьём капитана, как это делали всегда и захватим судно.

- Даже за этот антикварный хлам можно получить хорошую цену.

Хайни решительно спросил:

- Где Капитан этого судна?

- Хе-хе-хе, наш страшный капитан ловит рыбу.

- Где?

- Пройдите на нос судна.

Три навигатора, выхватив ножи, смело двинулись в указанном направлении. Они планировали, прирезав капитана, сразу же продать корабль. Однако когда эти трое увидели капитана, их лица резко побелели. Перед ними стоял Лич-Скулут, и ловил рыбу.

Глава 6. Следуя за Авророй

- Кажется, Виид собрался выполнять вторую часть квеста.

- Он следует за Золотой Птицей.

В Море всегда были шпионы, докладывающие о происходящих там событиях, своим Лордам и Гильдиям. И судя по всему, то, куда сейчас направлялся Виид, не было ни для кого секретом.

Кроме шпионов, в Море постоянно крутились представители различных телевизионных станций, надеющихся раньше других получить эксклюзивную информацию.

- Это на самом деле вторая часть задания класса S?

- Кажется, он решился наконец-то его продолжить.

Виид был единственным, кто сейчас выполнял задание класса S на Версальском континенте. Даже задания класса A и класса B могли значительно повлиять на Версальский континент. А изменения, которые принесет миру задание класса S, даже представить себе было сложно.

Взять хотя бы первую часть задания - восстановление ордена Металлоста. Выполняя его, он с помощью племенного союза уничтожил один из храмов ордена Эмбиню.

- Задание уровня сложности S, которое он выполняет на севере, не должно слишком сильно повлиять на Версальский Континент.

- А вдруг он получит меч, закаленный в магическом пламени, о котором говориться в легенде? Или волшебную броню?

- На севере нет ни одного королевства. Так что, скорее всего, это квест о создании нового государства.

Все понимали, что, завершив задание уровня сложности S, Виид привлечет к себе внимание всего мира и получит в награду такое количество славы, о котором остальные игроки могли только мечтать.

Между вещательными телеканалами вспыхнула жесткая борьба. Рейтинги от показа первой части задания уровня сложности S были огромны. В том жестоком сражении участвовали Королевская Гидра, Имуги и Балкан, жуткие монстры, о существовании которых обычные игроки даже не подозревали. Увидев в действии Лича Балкана, маги начали массово менять свой класс на Некроманта.

Ведущие самых известных телекомпаний не верили, что Виид сможет справиться со вторым этапом задания. Первую часть квеста, он, благодаря реликвиям ордена Маталоста и своему невероятному везению, смог успешно завершить. Но с каждым

новым этапом, задание будет становиться все сложнее и сложнее.

Но телестанции не собирались отказываться от показа этого квеста, даже если он окажется провальным. Ведь зрителям все равно будет интересно за ним следить.

- Он уже покинул сушу.... - Пришел Бадырею ответ на его запрос.

Шпионы гильдии Гермес внимательно следили за Виидом и докладывали Бадырею обо всех его передвижениях. Это было не только желание Бадырея, так решило руководство гильдии. Гильдия всегда наблюдала за 50 лучшими игроками Версальского континента, и то, что в их числе оказался Виид, приводило Бадырея в бешенство.

- Может, его задание связано с морем? - Спросил Бадырей у одного из шпионов.

Гильдия Гермес отправила своих лучших разведчиков, чтобы узнать, куда на виверне полетел Виид. Но они смогли отследить его только до побережья, а потом потеряли.

- У меня недостаточно информации, чтобы однозначно это утверждать.

- Ах, да, ты же его потерял. Так с чего тогда решил, что он продолжил путь?

- Потому, что дальше он отправился не на вивернах. Я нашел на берегу следы какого-то судна, и видел охотившихся неподалеку виверн.

- Ты говоришь, он сел на судно и отправился в море. Насколько большим был тот корабль?

- Небольшая деревянная шлюпка, но утверждать, что он потом не пересел на большой корабль, я не могу.

- Но ты точно уверен, что он отправился в море?

- Не только я, но и шпионы других гильдий, сейчас пытаются найти этому доказательства. Кроме того, благодаря следам мы смогли выяснить, что к нему присоединилось несколько сотен людей, пришедших из Моры. По глубине следов легко определить, какое снаряжение на них было одето и к какому классу они принадлежали. Судя по всему, это те сильные воины, что принимали участие в сражении за Мору.

- Ясно. Если будет что-то новое, немедленно докладывай.

- Да, сэр.

Бадырей насупился. Этот Виид, раньше него получивший задание класса S, сильно его раздражал.

- Может, мне его просто убить?

Сердце Бадырея дрогнуло. Такого уровня, как у него и такой экипировки, не было ни у одного игрока на всем Версальском континенте. Даже удивительные боевые навыки, которые Виид

демонстрировал, сражаясь с драконом, не помогли бы ему справиться с Бадыреем. Бадырей мог уничтожить любого монстра, всего лишь при помощи нескольких магов или жрецов.

Достигнув 400 уровня, он прошел 3-й высший тренировочный центр. Он мог уничтожить любого, обитающего в виртуальном мире.

Бадырей победил множество противников, прежде чем занял самую высокую позицию в рейтингах гильдии Гермес.

Он смог бы убить Виида, нанеся всего лишь два, в крайнем случае, три удара мечом.

"Жаль, конечно, но сейчас слишком неподходящее время. Пока мы с союзниками не получим полный контроль над Королевством Хейвен, я не смогу уехать".

Впрочем, Бадырей даже не думал отчаиваться. Когда-нибудь, он собирался завоевать весь Версальский Континент и изгнать Виида, добившегося, по его мнению, слишком больших успехов.

- Скорей всего, для выполнения задания он использовал Рыцарей королевства Калламор, но он не сможет просить их о помощи больше, чем несколько раз. Ладно, пусть игроки Моры наслаждаются жизнью, пока я не пришел и всех их не уничтожил!

Больше всего он ненавидел, когда игроки начинали сравнивать его с Виидом. Он считал, что его уровень и экипировка, не сравнимы ни с кем.

- Адмирал Дринфельд. - Послал шепот Бадырей.

- Да, главнокомандующий?

Адмирал флота гильдии Гермес! Дринфельд возглавлял 2-й флот королевства Хайвен.

- Для вас есть работа.

- Жду ваших приказаний.

- Возьмите 2-й флот и отправляйтесь на север. Ваша цель - Виид.

- Его нужно убить?

- Не просто убить. Чтоб преподать ему урок, нужно уничтожить его несколько раз подряд.

- Слушаюсь, сэр.

Отдав приказ, Бадырей снова задумался.

"Этого может оказаться недостаточно".

Море огромно. Дринфельду будет сложно найти в нем Виида.

Тогда Бадырей решил написать письмо лидеру гильдии Гермес - Лафею, в котором просил передать сообщение пиратам Гриффита, контролирующим большую часть морей.

- Нужно убить Бога Войны Виида, который сейчас находится где-то в море ... - Прочитал послание гильдии Гермес Гриффит.

Несмотря на то, что почти во всех королевствах континента

Гриффит был объявлен в розыск, его власть на море была огромна. У него было более 400 малых и средних судов и своя сфера влияния. Торговцы, чтобы транспортировать товары морским путем, должны были платить пиратам Гриффита дань.

- Из-за чего вы так разволновались? - Спросил Гриффита его заместитель, Колрум.

- Мне предложили неплохую сделку. Лидер гильдии Гермес написал, что, если мы сможем три раза убить Виида, то получим любое снаряжение, какое только захотим. И что-нибудь из экипировки Бадырея. А как вы знаете, такие, как у Бадырея вещи, чрезвычайно редки.

- Это очень щедрая награда.

- Не спорю. Только я думаю, что все это обман. Вряд ли гильдия Гермес отдаст что-то из того, что храниться в ее тайниках. А об экипировке Бадырея и вовсе нечего говорить.

- Значит, вы откажитесь?

- Конечно, нет. Бывают такие предложения, от которых невозможно отказаться. - Гриффит криво усмехнулся.

Гильдия Гермес была не просто престижной гильдией - ей подчинялись многие лорды Центрального Континента.

***

Благодаря опытным морякам, регулирующим паруса и прокладывающим курс, скорость корабля-призрака значительно возросла. Хайни с помощниками все же сел на корабль, хоть и беспокоился по поводу того, куда им предстоит плыть. Но опыт управления кораблем-призраком и работы с призрачной командой, он больше нигде не смог бы получить. Кроме того, теперь у них будет много новых историй, которыми можно похвалиться в баре.

Плыть к Джиголасу было так же опасно, как насыпать соли в рот спящему крокодилу.

- В мире довольно много хороших охотничьих угодий.

- Может, вас интересуют красивые пейзажи?

Бордамир и Хайни обратились к Виду с предложением, но тот не обращая на них внимания, продолжал ловить рыбу! Они были наслышаны о капитане корабля-призрака Деороле, но даже не подозревали, что это Виид.

М-у-у-у. Желтый лежал на палубе рядом с Золотым Человеком, который, натянув на голову соломенную шляпу, ловил рыбу.

- Вот откуда, черт возьми, взялся этот Лич?

- Его уровень, должно быть, очень высок... вот дерьмо, и как нас угораздило вляпаться в такую историю? Мы же не сможем с ним справиться.

Лича было довольно сложно убить. Друзья нервно поглядывали на морских монстров, обращенных в нежить, время от времени выныривающих из воды.

- Как вы думаете, можно ли сменить класс на Лича?

- Не знаю. Никогда не слышал об игроках с таким классом. И надо же было такому случиться, что именно нам не повезло с таким столкнуться!

В то время, как Хайни и Бордамир сердито ворчали, Фрактал, наблюдал за морем.

- Лево руля! По курсу огромный риф!

"Чваррей-рей-рей".

Хайни резко закрутил штурвал. От крутого поворота корабль сильно накренился, но зато им удалось избежать рифа, лишь слегка оцарапав борт судна.

После того, как корабль-призрак покинул Бекинин, им на пути не встретилось ни одно судно.

- Ух. Это великолепный опыт!

- Да, мои Навыки Навигации невероятно быстро растут.

Хайни и Бордамир были удивлены. Чем дальше они подвигались по проложенному Виидом маршруту, тем больше получали опыта. Причем море не имело к этому никакого отношения. Для навигаторов это было словно открытие нового подземелья, за прохождение которого давали много опыта и славы. Раньше они даже не представляли, что таким образом можно не только поднять навыки, но и повысить уровень.

- Думаю, мы не зря отправились в это путешествие.

- Согласен. На корабле-призраке навыки растут намного быстрее, чем на обычном судне.

- Будем делать вид, что безропотно выполняем команды... в конце концов, мы единственные, кто может управлять этим судном.

- Без сомнений, рано или поздно мы сможем захватить корабль. Высадим их на необитаемом острове, а сами уплывем. Капитан корабля-призрака! Хе-хе-хе.

Трое мужчин обсуждали дальнейшие планы, думая, что их никто не слышит. А на стоящего в стороне Желтого, они совсем не обращали внимания.

Как посмели эти мерзавцы плести заговор против Виида! Му-му-му-у.

"Хозяин мелочен и скуп, но никак не труслив".

Они вели себя словно шпана, пытающаяся обчистить

профессионального вора. А Виид был человеком, не позволявшим ускользнуть из своего кармана даже небольшой сумме денег.

И хотя Бордамир не разделял мнения друзей, он ничего не мог сделать, находясь на корабле, на всех парах мчащемся на север.

Тщательно подбирая слова, Хайни обратился к рыбачившему на корме Вииду:

- Капитан, разрешите обратиться.

- Хм.

Виид в тишине ловил рыбу. Его Навык Рыбной Ловли достиг 5 среднего уровня, и уже было накоплено 35% на следующий. Ловкость повысилась на 3 %. К сожалению, максимальное здоровье с помощью Навыка Рыбной Ловли повысить было нельзя.

- Примерно через полтора дня мы будем в одной трети пути от места назначения. На два дня раньше, чем планировали.

- ММММ! - Скупо похвалил навигаторов Виид.

Он понимал, что даже с точной картой, без этих трех навигаторов, добраться до Джиголаса ему было бы очень сложно. И хотя как люди они не внушали ему доверия, их мастерства он не мог ни признать. Кроме того, Виид по-прежнему оставался их работодателем.

- Продолжайте усердно трудиться и тогда я вас достойно вознагражу.

- Слушаюсь. - Хайни услужливо поклонился и отступил.

Плата один золотой в день, для такого опытного навигатора, как он, была слишком низкой, и он всячески пытался намекнуть об этом Вииду, который и так об этом догадывался.

"Наверное, нужно заплатить им по 1 золотому сверху, за то, что сэкономили мне два дня". - Подумал Виид.

Когда до Джиголаса оставалась где-то половина пути, море вконец разбушевалось. Волны поднимали корабль-призрак на семиметровую высоту, чтобы в следующее мгновенье резко бросить вниз.

- Хватайтесь за все, что угодно, лишь бы не упасть. А-а-а-а!

- А-а! Спасите!

Призрачные матросы, не в силах удержаться, скользили по палубе и падали за борт, но тут же возрождались на корабле. Если б они были живыми, то сейчас уже были бы мертвы.

Через некоторое время волны, наконец, успокоились, но недалеко от корабля-призрака образовался огромный водоворот.

- Право руля! Быстрее!

Только благодаря опыту навигаторов, им удалось выжить. Корабль-призрак, умело оседлав поток бурных волн, раскачиваясь из стороны в сторону, продолжил плыть на север. Но

окончательно покинуть зону водоворотов им удалось лишь спустя три дня.

Все это время Виид, как ни в чем не бывало, продолжал ловить рыбу. Во время путешествия на север он смог поймать редкую пурпурную рыбу, благодаря чему значительно повысил свое мастерство. А регулируя вместе со штурманом паруса, повысил Навык Навигации.

- Как долго нам ещё плыть?

- Позади примерно 60% пути. - Устало ответил на вопрос Виида Бордамир. - Наш путь займет немного больше времени, чем мы рассчитывали.

- Работайте усерднее!

Так как они сейчас находились далеко в открытом море, у них не было другого выбора, кроме как подчиниться. Почувствовать себя одним целым с кораблем, поверить в свое мастерство, и устремиться вперед, сквозь бушующие волны.

К счастью, вскоре ветер стих, море успокоилось, и если бы не одно неприятное обстоятельство, они бы смогли спокойно продолжать путь. С каждым днем становилось все холоднее, а с неба, вместо дождя, все чаще падал снег.

- Вижу, мы наконец-то достигли Севера.

Хайни, Фрактал, и Бордамир, впервые заплыв на корабле так далеко, внезапно почувствовали страх. Однако устраивать бунт, и разворачивать судно было уже слишком поздно, и им не оставалось ничего иного, кроме как двигаться вперед.

Небо весь день было ясным, а ночью на нем появилась луна, окруженная мириадами звезд. И теперь их навигатором стала сама Мать Природа!

"Дзинь!"

Вы достигли моря Дерона.
Навык Навигации увеличился.
В этом путешествии вы продемонстрировали немалую силу, стойкость, и мудрость, благодаря чему ваша харизма увеличивается на 6.
Слава увеличивается на 260.

У моряков, впервые обнаруживших новый остров, или неизведанную территорию, значительно увеличивалась слава.

- Обычно дается 2, реже 3 очка, а тут сразу шесть! Как удивительно. Еще и повысились сразу 4 характеристики.

- Море Дерона. Наверное, это награда за то, что мы от порта Бекинин дошли сюда без остановок.

Как правило, во время путешествия корабль каждые два дня заходит в какую-нибудь гавань. Чтобы пополнить запасы еды и

дать отдых команде. Призрачные моряки были не лучшими работниками, но зато у них не возникало потребности в отдыхе и тоски по родному дому.

- Хи-хи. Человеческие моряки имеют хорошую форму.

- Давайте заберем их тела. Я сыт по горло вечными блужданиями по морю и хочу, наконец, получить человеческое тело.

- Тсс. Те парни - добыча Капитана. Я уверен, он отдаст их нам, когда они станут ему не нужны.

Виид заранее запасся едой, воды тоже было в достатке, так что о смерти от голода можно было, не беспокоится. А отремонтировать судно он мог и сам. Поэтому заходить по пути в порты у них не было никакой надобности.

Чем дальше они уходили на север, тем меньше на их пути встречалось русалок, дельфинов и птиц. В море Дерона было по-настоящему холодно.

Но зато, пред ними, наконец, предстала Аврора! Ночное небо над кораблем-призраком раскрасилось причудливыми узорами. И даже три опытных навигатора, многое повидавших на своем веку, были пленены этой сияющей красотой. Величественная красота, созданная самой матушкой природой, потрясла их до глубины души.

Вы нашли Аврору в море Дерона.
Благодаря этому удивительному открытию, ваша слава повысилась на 350 единиц.
Характеристика Искусство увеличилась на 28.
Все характеристики увеличились на 5
Все болезни излечены целительской силой природы.
На пять дней физическая сила увеличивается на 30%.
Максимальное значение всех характеристик увеличивается на 13%.
Максимальная скорость судна и его маневренность в порту увеличивается на 27%.
Благодаря благословлению духов, у вас появились дополнительные преимущества в морских сражениях.

Призрачные матросы и навигаторы с восхищением взирали на сияющую Аврору. А Виид при виде нее душой возвратился в далекое детство. Его чувства словно взорвались. Он вспомнил свою первую пойманную рыбу, вспомнил, как гонял тараканов в парке. Эта природная красота смогла смягчить даже его огрубевшее сердце.

- Я должен хорошенько запомнить, как она выглядит. И в

следующий раз, когда буду в Море, создать похожую на нее скульптуру света.

Он радовался словно ребенок, получивший деньги за собранные пустые бутылки. Стоило путешественнику увидеть Аврору в небе всего один раз, и память о ней оставалась с ним на всю оставшуюся жизнь.

Разлившаяся в ночном небе Северная Аврора, наконец, указала

путешественникам верный путь.

Виид начал раздавать команды экипажу.

- Полный вперед.

- Так точно, капитан.

Навигаторы прокладывали курс по пути, который указала им Аврора. Там не было ни рифов, ни сильных течений, а только спокойная гладь бескрайнего моря. Единственное, что вызывало недовольство навигаторов - пробирающий до костей холод.

- Уууууу, как же холодно!

Регулирующий паруса Бордамир дрожал всем телом, и клацал зубами. Все призраки начинающейся простуды были налицо. Его выносливость стремительно падала, так же, как и концентрация.

Виид в отличие от него, чувствовал себя просто прекрасно. Он заранее заготовил себе теплую одежду из кожи выловленного в море кита.

- Я больше не хочу простужаться.

Он не хотел страдать от холода так же, как это было в прошлый раз. Он подготовился настолько хорошо, что даже в Джиголасе скорее будет страдать от жары, чем от холода. Он надел вещи, которые лучше всего хранили тепло. В своей мантии из шкуры кита, он был похож на северного йети.

В руках он держал миску с горячим рыбным супом.

Все три навигатора обступили Виида, смотря на него с мольбой в глазах.

- Капитан. - Обратился к нему Хайни, негласный лидер группы.

Его зубы стучали так, что казалось, будто где-то невдалеке завелся дятел. Он был одет в тонкую рубашку с коротким рукавом и легкие шорты.

- Капитан, мы можем замерзнуть до смерти. Дайте нам, пожалуйста, что-нибудь из одежды согреться.

- Почему это я должен вам что-то давать? - Безразлично спросил Виид.

Он был сыт и одет, а люди, на него работающие, мерзли и голодали! За такое поведение в реальном мире могли даже убить.

Хайни такая несправедливость крайне возмутила.

- Капитан, вы хотите, чтобы мы замёрзли насмерть?

- Вы сами должны заботиться о своем выживании. Где это видано, чтобы капитан обеспечивал экипаж одеждой? - Нагло заявил Виид.

По сравнению с навигаторами призрачные матросы обладали явным преимуществом - они совершенно не чувствовали холода. О чем Виид им и сказал.

- Капитан, умоляю, спасите наши жизни.

- 20 золотых.

- Что?

- Аренда за один день. Вы же не думаете, что в этих краях одежда растет на деревьях?

- Но, вы ведь можете сшить нам одежду их кожи пойманных рыб! Я видел, как вы это делали.

- Если вас что-то не устраивает, идите и ищите одежду в другом месте.

Как же это мерзко, требовать арендную плату у людей, едва не замерзнувших насмерть! Они платили, едва сдерживая слезы.

- Давайте 500 золотых за всю неделю вперед.

Арендуя одежду, навигаторы общались посредством шепота.

- Я едва сдержался.

- Он видимо, хотел нас заморозить. Когда закончится контракт, я найду возможность его уничтожить.

- Это слишком мало, убить его один или даже несколько раз....

Планируя захват судна, они решили высадить где-нибудь Виида и просто уплыть. Редко какой моряк заранее готовился к подобному и изучал навыки судостроения. Так что придется ему долго сидеть в одиночестве.

- Мы заставим его стократно за все заплатить.

- Всего лишь стократно? Нет уж, лучше тысячекратно. Он будет расплачиваться за все это десятки тысяч раз.

Глава 7. Авантюрист Джиголаса.

Центр искусств Виида, был, наконец, официально открыт!

Первыми его гостями стали Мандол и Дельфина. И только на следующий день двери распахнулись для всех остальных.

- Здесь выставлены работы Виида?

Многих игроков Моры интересовали его скульптуры. Так как башня Света и статуя Фрея давали потрясающие эффекты, очень полезные во время охоты, игрокам было любопытно, какими свойствами обладают другие его работы, размещенные в Центре Искусств.

Плата за вход составляла 10 золотых. А с новичков, еще не достигших 100 уровня, брали всего по три золотые монеты. Такая же цена была для наемников и НПС. Для групп из 30 человек и более, действовала 50%-я скидка.

Все цены были указаны на стенде возле входа.

Правда, как это, ни странно, старикам и студентам никаких скидок не предоставлялось. Впрочем, это обстоятельство пожилых игроков "Королевской дороги" ничуть не пугало.

- Как хорошо, что в старости не нужно работать... Старик Шин, какой у вас уровень?

- Почти 360. Кхе-кхе.

- Вы добились немалых успехов. Совсем как старушка Мак Транг, из дома престарелых в нижнем городе.

- О нет, даже не сравнивайте меня с ней. Класс мага очень сложно качать.

Они не могли играть с детьми и внуками, которые давно выросли, и эта игра стала для них своего рода отдушиной. Пожилые люди, раньше проводившие время за просмотром дорам и телепередач, массово устремились в "Королевскую Дорогу". В игре, в отличие от реальности, у них снова было молодое и здоровое тело. Дедушкам и бабушкам хватало времени не только на убийство монстров, но и на отдых.

- Не слишком ли высока плата?

-Это правда, что плата за вход в Центр Искусств составляет 10 золотых?

Игроки Моры, с утра собравшиеся у Центра Искусств, были сильно недовольны. Они боялись, что потратив такую сумму денег, в итоге не увидят ничего интересного.

- В конце концов, это всего лишь 10 золотых. Не такая уж и большая сумма.

-Я считаю, это небольшая плата за то, чтоб увидеть скульптуры Виида, так сильно помогавшие нам в охоте.

Игроки, купив билеты, вошли в Центр Искусств. У этого пятиэтажного здания было 2 подземных этажа и огромный сад, в котором можно было отдохнуть в окружении прекрасных скульптур. Взрослым нравились статуи, изображающие охотящихся монстров, а детей покорила бронзовая статуя медведя.

- Продаю сэндвичи с мясом.

- Приглашаю отведать еду, приготовленную в Центре Искусств.

Открывалось много ресторанов. В них можно было не только вкусно поесть, но и отдохнуть всей семьей!

Была полностью достроена сцена для бардов, правда на ней пока никто не выступал.

- Давайте осмотрим все, что выставлено в Центре Искусств.

- Только быстро, нам еще идти на охоту.

Много начинающих игроков толпилось в саду.

Залы, начиная со второго подземного и заканчивая вторым верхним, были выделены под нужды художников и скульпторов Моры, а все, что выше, занимали работы Виида. Таким образом, у художников и скульпторов Моры появилось место, где они могли выставлять свои работы.

До недавних пор, художники могли зарабатывать деньги, только продавая полотна богатым игрокам. Но теперь, после открытия Центра Искусств, часть денег, взимаемых за вход, отчислялась им.

Это давало скульпторам и художникам возможность представить свои работы широкой аудитории и прославить свое имя.

- Вот моя работа.

- Борхам, нам сюда. Пойдем, посмотрим на скульптуру черной восточной свиньи.

Художники Моры в этот день были по-настоящему счастливы.

- На всем протяжении Версальского Континента не найти лорда, ценящего произведения искусства больше, чем наш.

- Может, он так хорошо понимает наши чувства от того, что сам является скульптором?

Когда в Море открылся Центр искусств, ее слава увеличилась на 60. Впрочем, за счет множества культурных достижений и победы в войне, она и так не была маленькой. Благодаря высокой славе, художников и бардов Моры с радостью встречали в любом уголке Версальского Континента.

- Говорят, вы бард из Моры? Должно быть, вы прошли нелегкий путь. Не хотите выступить в нашем городе? Мы заплатим вам за это 20 золотых.

- Скульптуры из Моры довольно популярны и хорошо продаются. И пусть изначально вы просили за них 7 золотых, я дам вам на 5 монет больше.

Хотя север еще не был полностью изучен, люди искусства чувствовали себя на нем прекрасно.

Но истинная ценность Центра Искусств была в другом. Свойства выставленных в нем произведений искусств увеличивались на 20%. Кроме того, если не было повреждений, экспонаты сохранялись в отличном состоянии очень долгое время.

Эффекты скульптур и картин обычно не складывались друг с другом, но это правило не действовало в Центре Искусств. Одна скульптура увеличила эффект другой, поэтому лучше их было располагать парами. Например, скульптуру, увеличивающую силу старались поставить рядом с той, которая повышала проворство. Многие игроки, увидев такое огромное количество произведений искусств, собранных в одном месте, больше не считали цену за билет слишком высокой. Но не все.

- Однако, здесь слишком много пустых мест.

- Обычно после открытия так и бывает.

- Но разве нельзя было сделать скидку на вход, раз есть пустые места?

Ни одно из произведений искусств Моры не было выставлено без разрешения автора. Здесь были только те работы, которые представляли сами мастера, поэтому большая часть картин и скульптур сюда не попала.

Посетители поднялись на третий этаж. Он был заставлен небольшими скульптурами, созданными Виидом в путешествиях. Здесь были не только статуэтки различных монстров, но и макеты виденных им в путешествиях городов и замков. Замок Серабург королевства Розенхейм, горная цепь Джураба и небесный город Лавиас, вольный город Сомрен и горный перевал Марако, равнина Отчаянья и горная цепь Юрокина. Эти скульптуры были словно уменьшенными копиями Версальского континента.

Его работы, созданные во время путешествий, были разного размера и качества, но все без исключения притягивали взгляды посетителей.

Количество скульптур день ото дня увеличивалось, носить их с собой становилось все труднее, поэтому Виид и решил поместить их в Центр Искусств.

- В эти работы он вложил свою душу.

- Здесь так много скульптур.

Посетители смотрели на скульптуры Виида, как на необыкновенное чудо. Им не верилось, что все это мог сделать

всего лишь один человек.

Часть четвертого этажа была отделена стеклянными перегородками, за которыми посетитель мог увидеть большое количество кукол. Скульптурная композиция, рассказывающая о жизни человека с рождения до самой смерти.

В этой потрясающей скульптуре идеален был каждый штрих. Ее смысл был не только в том, чтобы показать жизнь ребенка. Она позволяла зрителю увидеть скрытый потенциал человека и его возможности, объяснить, что такое счастье и насколько драгоценна жизнь.

Семья и слезы, боль и радость, все это было выражено посредством кукол.

Большинство посетителей в первую очередь читали описание. Ведь для того, чтобы правильно оценить работу, нужно было хоть что-нибудь о ней знать.

"Табличку с описанием к этой скульптуре создал архитектор Паво с помощью художника Гастона. Это незаконченная работа честного и скромного мастера, пожелавшего остаться неизвестным. Надеюсь, воспоминания о ней останутся с вами до конца жизни и будут согревать вашу душу теплом".

А ниже, под табличкой, кто-то прикрепил исписанный крупным почерком листок бумаги.

"Я заказал скульптуру своей не рожденной дочери и даже не надеялся, что скульптор ее когда-нибудь создаст. Обращаясь к мастеру с просьбой, я как утопающий, хватался за соломинку. Плата за нее составляла всего один медяк.

Создавая эту композицию, скульптор брал за основу наши с женой лица. Я не знаю, какое впечатление эта скульптура произведет на вас, но нас с женой она потрясла.

Спасибо, что смогли уделить ей внимание".

Посетители смотрели на кукол с благоговением. Они были благодарны, что им позволили увидеть такую красоту.

"Дзинь!"

Вы увидели безымянную мифическую скульптуру.
Эта работа удивительна.
Скульптор, пожелавший остаться неизвестным, вложил все свое мастерство в эту работу, посвященную жизни и смерти.
Тот, кто увидит эту скульптуру и поймет ее скрытый смысл, получит благословение на всю жизнь.
Здоровье, мана и скорость восстановления выносливости увеличатся на 32% в течение суток.
Максимальное здоровье и мана увеличатся на 36%.

Все характеристики возрастут на 24 единицы.
Постепенно увеличатся ловкость и храбрость.
Скорость передвижения возрастет на 36%.
Эффект увеличивается во время путешествий на большие расстояния.
Прочувствуйте радость жизни и ваша живучесть навсегда увеличится на 500.
Мудрость и интеллект навсегда увеличатся на 2.
Чтобы полностью понять эту работу, необходимо тщательно осмотреть скульптуру.

Люди проходили первый и второй этажи Центра Искусств, и застревали на третьем, так как посетители четвертого никак не хотели оттуда уходить. В итоге на третьем этаже даже образовалась очередь.

Игроки, изучив жизнь куклы - ее рождение, учебу в школе, замужество и рождение детей, вновь возвращались к началу. Они понимали, что жизнь не воротишь, и хотели насладиться ее самыми драгоценными моментами. Они наблюдали за жизнью, которая была прекраснее самых драгоценных камней и не замечали, как летит время.

Никто не знает, кто первым начал хлопать, но вскоре аплодировали все.

- Дорогая, ты не хотела бы остаться здесь жить? - Спросил Мандол жену, разглядывающую достопримечательности Моры. Он не хотел возвращаться в дом на Центральном Континенте, где все будет напоминать Дельфине о прошлом.

- Тебе настолько понравилась Мора?

- Да, здесь такие приветливые люди. И можно поучаствовать в задании класса S.

Центральный континент находился под контролем гильдий, которые постоянно друг с другом враждовали. На Севере же обстановка была намного спокойней, а конфликты, если и возникали, то были достаточно скоротечны. Гильдии здесь только создавались и занимались в основном выполнением квестов и привлечением новых игроков. А спрос на трофеи, полученные посредством охоты, значительно превышал предложение.

- К тому же, этот город очень красив. Я хотел бы здесь поселиться и ходить с тобой на охоту, как прежде.

- Ну, раз ты хочешь жить в Море, давай переедем.

Вскоре они переселились в двухэтажный каменный дом на окраине Моры. Переезжать тяжело, но жить вдвоем, дружной и мирной семьей, можно даже в лачуге.

Обитали, проживающие в лачуге N 219G, ходили друг к другу

в гости и устраивали вечеринки. Причем каждый брал с собой что-нибудь из еды, а женщины-барды устраивали небольшие концерты.

Еще эта лачуга была популярна тем, что из ее окна открывался потрясающий вид. И ее почти не портили потрескавшиеся, протекающие в дождь потолки.

Владеть такой коммунальной лачугой считалось верхом романтики.

***

- Право руля! Если ничего не изменится, мы врежемся. Снизить скорость!

С приближением к Джиголасу становилось все холоднее, а на пути то и дело вставали дрейфующие по морю глыбы льда.

- А ну шевелитесь! Если корабль разобьется, мы все замерзнем и умрем!

- Фрактал, айсберг еще далеко?

- Секунд через 10 будет по правому борту.

- Готовься повернуть влево. Как только мы его пройдём, нужно будет отрегулировать паруса и поймать ветер.

Навигаторы делали все возможное, чтобы избежать удара об лед. Это путешествие было самым опасным из всех, в которых им доводилось участвовать.

"Мууууууу!"

Всех, кто наблюдал за приближающейся льдиной, охватила паника, и только Виид в компании Желтого, сидел и спокойно ловил рыбу.

- Количество посетителей Центра Искусств растет в геометрической прогрессии... - Сообщил ему о положении дел Паво.

По его словам, количество людей, посетивших Центр Искусств в день открытия, превысило 25,000 тысяч человек. Чтобы попасть внутрь, люди занимали очередь еще до рассвета.

"Центр Искусств приносит неплохой доход".

Прибыль, полученная за один день, с лихвой окупила стоимость строительства Центра Искусств, даже с учетом того, что часть денег пришлось отдать художникам и скульпторам. Но и после этого остался огромный излишек.

" В Море много начинающих игроков, для которых плата в 10 золотых пока не по карману. Но скоро они вырастут, и перед каждой охотой будут ходить в Центр Искусств, чтобы повысить свои характеристики".

Из кожи, добытой новичками, мастера смогут шить броню и зарабатывать себе на жизнь. Торговля и налоги тоже будут неплохим источником доходов.

То, что кто-то на Версальском континенте смог получить доход с искусства, без преувеличения, можно было назвать торговой революцией.

"Сила искусства велика".

Имена великих художников и скульпторов навсегда оставались в истории.

"Чем больше произведений искусства создадут мастера, тем больше я получу денег. Фантастично. Прекрасно. Чудесно. Профессия скульптора на самом деле благородна".

Виид смеялся, не обращая внимания на проплывающие в опасной близости от корабля льдины.

"Так как посетителей довольно много, можно платить художникам немного больше... В конечном итоге, эти деньги вернуться ко мне в виде налогов... Хе-хе-хе-хе".

Скелет смеялся, как безумный, рискуя потерять свою челюсть. В сравнении с ним, даже Золотой Человек с Желтым казались нормальными. А призрачные матросы к нему сейчас и вовсе опасались подходить.

- Он не самый лучший капитан.

- Морской капитан не должен быть таким строгим.

Призрачный экипаж все чаще подумывал о том, чтобы выкинуть Виида в море.

- Кхех, это из-за него "Санта Мария" оказалась здесь. Мы должны показать свою силу и бросить ему вызов.

- Море глубоко. Капитан может случайно оступиться и выпасть за борт.

- Избавимся от капитана!

- Принесем капитана в жертву.

За время плаванья преданность призрачного экипажа заметно снизилась. Единственное, что их пока останавливало, это страх перед личем.

Шкряббб! Левую сторону корабля протаранила крупная льдина, проделав в борту большое круглое отверстие. И хотя эта часть судна находилась над водой, появление пробоины повлияло на состояние корабля-призрака не лучшим образом.

Проверив состояние корпуса, Хайни заявил:

- Капитан, возможно, нам придется прервать путешествие. Впереди огромное количество айсбергов, и если хоть один из них нас протаранит, мы затонем.

То, что можно разбиться, натолкнувшись на айсберг, пугало. Но еще большую опасность представляли большие и малые глыбы

льда, наносящие кораблю небольшие повреждения, которые со временем накапливались. К счастью, морские водоросли, раньше причиняющие столько неудобств, немного смягчали удары.

- И что вы предлагаете? - Улыбнувшись, спросил Виид.

Благодаря доходам, полученным от Центра Искусств, он был сегодня в хорошем настроении.

"В крайнем случае, если судно затонет, мы сможем дойти по льду. Или добраться верхом на превращенных в нежить больших тюленях".

Правда, бушующие в этом месте шторма, были намного серьезней метелей, в прошлом досаждающих Море. Но во время трудных путешествий было лучше думать о хорошем.

- Айсберги дрейфуют благодаря течениям.

- И что с того?

- Значит, земля совсем рядом. Взгляните на карту. Сушу пересекает большая река, по которой мы сможем добраться до Джиголаса.

- Думаете, она не замерзла?

Ледники севера с каждым годом разрастались все больше. И прямым доказательством тому служил полностью скованный льдом берег моря. Была высока вероятность того, что и река замерзла. Поэтому, разумнее было бы идти пешком, а не плыть на корабле.

- Этого я утверждать не берусь. Но на вашей карте, капитан, написано, что эта река не замерзает никогда.

Виид ненадолго задумался.

"В крайнем случае, если мы не сможем добраться до Джиголаса по реке, дойдем до него пешком".

- Значит, пойдем по реке.

Изменив курс, корабль-призрак направился к земле. Чтобы избежать льдин, которых становилось все больше, им приходилось плыть очень медленно. Добравшись до устья реки, они вздохнули с облегчением. Не смотря на то, что берега были сплошь покрыты снегом, река была не заморожена. И воздух вокруг корабля-призрака стал намного теплее.

- Желтый, ты хочешь пить? - Заботливо спросил Виид.

Желтый ненадолго замешкался, но потом кивнул.

- Пей без опаски, вода теплая.

- Спасибо, хозяин.

Желтый наклонил морду к ведру и начал пить.

- У этой воды приятный вкус.

Золотой человек тоже хотел пить. Он бросил на Виида недовольный взгляд, но тот покачал головой.

- Тебе нельзя пить эту воду.

- Эта река выходит из Джиголаса?

Если внимательно посмотреть на карту, можно было понять, что провинция Джиголас является вулканическим районом.

- Немного чувствуется вкус серы. Но он почти незаметен.

Выслушав доклад Желтого, Виид приказал экипажу заполнить все бочки корабля водой. Из-за лишнего груза скорость корабля значительно снизилась, но это было не страшно, так как на реке не было льдин, угрожающих целостности корабля.

Три навигатора стояли на носу корабля и наблюдали за берегом.

- Посмотрите на этих монстров. Интересно, какого они уровня?

- Сложно сказать, но явно больше нашего. Взгляните на их внешний вид.

По земле ходили грозные монстры, тела которых были сплошь покрыты шерстью, а головы увенчаны огромными рогами. Вокруг них бегали потрясающие оружием дикари. Только безумные игроки могли решить отправиться сюда на охоту. Впрочем, даже таких монстров можно было бы победить, не будь в этой провинции так холодно.

- Не стоит безрассудно лезть в бой.

Виид тоже с любопытством наблюдал за монстрами. С них можно было получить высококачественную добычу, но сражений на скользком льду стоило избегать.

- Я точно не стану сражаться при помощи крыльев.

В прошлый раз, сражаясь верхом на Ледяном Драконе, он сильно простудился, и Союн пришлось за ним ухаживать.

- Я не хочу повторять одну и ту же ошибку.

Приказав экипажу корабля-призрака плыть дальше, Виид вновь сосредоточился на рыбалке.

Чем ближе они подплывали к Джигаласу, тем жарче становилось. От реки поднимался водяной пар и тут же расползался туманом. А когда на туман попадало солнце, он превращался в радугу.

- Кхе-хе-хе!

- Я так хочу пить.

Навигаторы жаловались на жажду и физическое истощение. С их тел ручьями струился пот.

Хайни, сытый по горло этой ситуацией, категорично заявил:

- Я больше не могу это терпеть. У меня налицо все признаки истощения.

Виид, проходя мимо, случайно подслушал их беседу. Скелета не волновала такая проблема, как жара или жажда, поэтому быть нежитью было даже выгодно. А трем навигаторам, с низким

уровнем выдержки, терпеть жару было сложно.

- Тш-ш-ш, безобразие. - Виид нахмурился.

По правде говоря, только благодаря усилиям этих навигаторов, корабль-призрак смог быстро, а главное безопасно добраться до цели.

- Ваша группа принесла мне довольно много пользы в этом путешествии. Думаю, мне не стоит быть слишком жадным.

- Значит, мы можем здесь остановиться?

- Да. Швартуйтесь к берегу и бросайте якорь.

- Слушаюсь капитан!

Навигаторы причалили к берегу.

- Можете сойти с командой на берег. Заодно принесете мне немного льда. Только будьте осторожны.

- О, спасибо!

Хайни, Фрактал и Бодамир сели в лодку и направились к берегу.

- Как только они высадятся на берег, мы уплывем.

- Мы оставим их здесь и поплывем в Джиголас? Они никогда не смогут отсюда выбраться.

Участь трех навигаторов была решена.

Из всех плохих поступков, которые он совершил, почему-то именно этот доставлял ему самое большое удовольствие.

- И мы, добравшись до Джиголаса, уже не сможем сюда за ними вернуться. Хе-хе-хе.

- Не переживайте, они получат то, что заслуживают.

Хотя с другой стороны, бросать их здесь было жестоко, и противоречило всем нормам морали.

В это время, не о чем не подозревающие моряки, закончив упаковывать лед, шагали к лодке.

И тут они заметили, что "Санта Мария" широко раскрыла паруса, а на том месте, где недавно был привязан Желтый, осталась одна лишь веревка.

Корабль-призрак двигался в направлении Джиголаса!

Виид стоял на капитанском мостике и крутил штурвал. За время путешествия, его Навык Навигации поднялся на 7 уровней, и теперь он мог легко управлять кораблем-призраком сам. Виид, обычно занимающийся исключительно рыбалкой, сейчас гордо вел корабль!

- Почему судно двигается?

- Вернитесь, капитан!

Навигаторы бежали вдоль берега за судном и громко кричали, а призрачные моряки над ними насмехались.

- Капитан сбежал. Хе-хе-хе.

- Нам нужно идти. Наша судьба неотделима от судьбы "Санта

Марии".

Призрачные моряки исчезли, и появились на корабле-призраке.

- Он что, на самом деле решил нас здесь бросить?

- Неужели они не вернуться?

Навигаторы бежали так, словно у них под ногами горела земля. Они скользили по льду, оступались и падали, но вновь поднимались и продолжали свой путь.

- Пожалуйста, спасите нас!

- Мы будем делать все, что вы скажете! - Кричали обезумевшие моряки. Впервые за все время они чувствовали себя не преступниками, а жертвами.

- Не волнуйтесь. - Крикнул им Виид. - Мы не собираемся вас бросать. Вы ведь члены команды моего корабля, а Деорол никогда своих не бросает.

- Вы говорите правду?

- Спасибо, капитан!

Но судно даже не думало останавливаться. Виид был не тем человеком, который держит свое слово. А одноглазому капитану Личу лишние люди на корабле и вовсе были ни к чему.

- Я отправляюсь в Джиголас. Ждите меня здесь. На обратном пути я вас заберу.

- Но здесь слишком много монстров!

- Безопаснее было бы ждать на корабле!

Но Виид проигнорировал их слова. У него на то была своя причина.

- Мы их сделали! Интересно было бы взглянуть на их лица в момент, когда они узнали, что на корабль-призрак больше не вернуться. Куех Ха Ха!

Контракт с навигаторами был расторгнут.

- Капитан. Позвольте, я возьму руль. - Заискивающе поклонился Вииду Ник, прежний штурман призрачного экипажа.

***

Когда радужный туман рассеялся, их глазам предстала провинция Джиголас!

Горы на горизонте, вершины которых окружала завеса дыма, извергали на землю потоки лавы.

- Мы наконец-то добрались.

Виид плыл вдоль берегов Джиголаса и наблюдал за разгуливающими там монстрами. Названий половины из них он даже не знал. Он видел стаю огромных белых медведей с абсолютно гладкой кожей, и с рыком выскочившего из пещеры крупного леопарда. В тени скрывались стерегущие добычу Воины Хаоса.

Из лавы поднимались огненные гиганты. Тела гигантов были полностью созданы из лавы!

Из трещин в земле поднимался пар. Где-то там, в глубине, жили злобные огненные саламандры, сияющие ночью, словно в камине огонь.

- Мне тут кое-что пришло в голову. Возможно, Пираты Армения отправились вверх по реке.

Не было даже намека на присутствие в этом месте пиратов Армения.

Виид пришвартовал корабль в месте, где не было монстров, и сошел на берег.

Дзинь!

Вы первый герой-авантюрист, сумевший достичь провинции Джиголас.
Люди забыли об этой земле. Скудные упоминания о ней остались лишь в хрониках Версальского Континента.
Без благословения богини, эта земля еще долго оставалась бы в забвении.
Эффекты:
Слава увеличивается на 800.
В течение одной недели количество опыта и выпадения предметов из монстров удваивается.
Вы получаете благословение богини Земли.
Скорость восстановления маны увеличивается на 40%.
Концентрация увеличилась, а вероятность неудачных магических заклинаний снизилась.
38% урона от атаки врагов может быть поглощено землей.
Есть вероятность, что благословение поможет ослабить защиту врагов.
Благословение действует в течение пяти дней.
В наличии осталось 10 благословений.
Из-за обличия нежити, ваша вера навсегда понижается на 35.

Божественная энергия, выйдя из земли, мягко окутала скелет Виида.

Благословение богини земли. Обычно свое благословение богиня давала только представителям определенных рас. Оно помогало во время сражений, и по силе значительно превышало силу благословений богини Фреи, дающей процветание городам и изобилие зерновых культур. Кроме того, благословение богини земли имело очень долгую продолжительность.

- Такая помощь, да еще и на пять дней, мне точно не

помешает.

Дзинь!

Вы обнаружили новый путь к Джиголасу.
Благодаря этому, ваша слава повысилась на 360.
Храбрость увеличилась на 12.
Если ваше приключение завершиться успешно, вы получите + 3 ко всем характеристикам.
Навык Навигации повысился.

Получен титул: "Призрачный Капитан, уплывший в неизвестность".
Максимальная скорость судна увеличивается на 7%.
Даже плывя длительное время, экипаж не потеряет надежду. Если вы откроете новые острова, или найдете сокровища затонувшего корабля, ваша слава увеличится еще больше.
Короли и Дворяне поддерживают ваше плаванье.
Харизма и лидерство увеличились на 20.
Увеличивается вероятность того, что в море с вами произойдет что-то хорошее.
Ограничение: Навык Навигации не меньше 5 начального уровня.
Область применения - открытое море.

Безмерно довольный наградой, Виид рыскал по побережью в поисках хоть какой-нибудь расщелины.

- Пещера! Мне нужно найти пещеру.

Прежде чем начать изучать местность или отправляться на охоту, ему крайне важно было найти какое-нибудь укрытие.

***

Гильдия Гермес, гильдия Черного льва, гильдия Красных Наемников, гильдия Молота и Наковальни, союз гильдий наемников "Прайм" и еще 89 престижных гильдий собрались на эту встречу.

- Значит, все вы согласны подчинятся Верховному Союзу.

Собранием руководил лидер гильдии "Гермес" - Лафей!

- Да, согласны. - Отозвались лидеры всех собравшихся здесь гильдий.

- У нас нет никаких оснований для отказа.

Верховный Союз. Все престижные гильдии Версальского Континента решили объединиться под одними знаменами.

- Официально о создании альянса будет объявлено в первых числах следующего месяца. Эта неделя дается гильдиям на размышления.

Гильдмастер Лафей довольно улыбнулся. Престижные гильдии, вошедшие в Верховный Союз, считали, что, только объединившись, они смогут победить всех внешних врагов и прославить свое имя!

Теперь любые конфликты, возникшие между Лордами вступивших в Союз гильдий, должны были быть прекращены. А гильдиям, не вошедшим в Верховный Союз, выжить становилось практически невозможно.

Две или три престижные гильдии, объединившись, были способны только на небольшие сражения, но никак не на захват всего Центрального Континента.

Главой Союза было решено назначить Бадырея - представителя одной их самых сильных и престижных гильдий. Таким образом, гильдия Гермес стала главной в Верховном Союзе и за ней признали право руководить королевством Хайвен и королевством Калламор.

Большинство игроков Версальского Континента были обычными туристами. И конечно, им не нравилось то, что престижные гильдии имеют исключительные права на охоту, торговлю и налоги.

Лафей высоко поднял бокал.

- До конца года Версальский Континент будет полностью контролироваться Верховным Союзом.

Вслед за ним свои бокалы подняли гильдмастера.

- За Версальский континент!

- За Верховный Союз!

Глава 8. Наследие Скульптора

Найти пещеру, подходящую на роль убежища, Вииду особого труда не составило. Причем не искусственную, а созданную самой природой.

Судя по всему, когда-то из этого отверстия вытекала лава, а потом произошел какой-то катаклизм.

В пещере был глубокий колодец, через который можно было увидеть проносящиеся под землей потоки лавы, от которых исходил нестерпимый жар. Из лавы выпрыгивали монстры, похожие на дельфинов, но Вииду было страшно на них даже смотреть.

- А вдруг я сгорю лишь от одного взгляда на них. Нет, я точно не буду с ними сражаться!

У Виида не было никакого желания сражаться с этими монстрами. Он уселся на землю и задумчиво уставился на Золотую Птицу. Та, заметив это, бросила на Виида удивленный взгляд.

- Эх, был бы я птицей, насколько легче мне было бы разведать обстановку.

Понаблюдав за Золотой Птицей, Виид вырезал небольшую ворону. В Джиголасе, густо покрытом вулканическим пеплом, с наступлением сумерек ворона совершенно не будет бросаться в глаза.

- Скульптурная трансформация!

Тело Виида, резко уменьшилось, и покрылось перьями, превратившись в ворона с угольно-черными бусинками глаз.

В этом теле вы не сможете использовать оружие, которое носили до сих пор. Вы превратились в маленькую птицу, и теперь ваша ловкость при ношении тяжелого оружия, будет сильно падать.
Если вы не будете поддерживать свою силу и ловкость хотя бы на минимуме, то не сможете ни летать, ни ходить.
Из-за применения скульптурной трансформации, ваш интеллект и мудрость значительно снизились. Но зато увеличилась ловкость, позволяющая быстро летать.

К сожалению, став вороном, он потерял одну важную характеристику - удачу. Ведь как это ни печально, во все времена вороны считались символом несчастья.

Манна, выносливость и здоровье снижаются на 25%. Действует, пока не будет отменена Скульптурная Трансформация.

От полученного сообщения Вииду захотелось плакать.

- Ка-ар-ар.

Но вместо плача из его клюва исторгся раздражающий, неприятный вой, напугавший Золотую птицу и Желтого. А Золотой человек, услышав его, и вовсе предпочел удалиться.

- В любом случае, я всего лишь собираюсь разведать местность. В обличье ворона я не смогу сражаться. Единственное оружие, которое я смогу использовать в этом облике, это собственный клюв.

"Шарк, шарк, шарк, шарк".

Виид сделал несколько небольших шагов, чтобы приспособиться к новому телу. Маленький ворон, несколько раз встав и сев, каркнул и распахнул крылья! Вииду, чтобы как следует приспособиться к новому телу, пришлось ходить в течении 10 минут.

- Думаю, пришла пора попытаться взлететь.

Виид, как мог быстро, мчался по пустырю.

"Дада дада дада дададак".

Он бежал, размахивая крыльями и представляя себя взлетающим в небо самолетом. И вот, наконец, резко подпрыгнув, ворон взмыл в небо. Полет проходил нормально, правда к крыльям еще надо было привыкнуть.

Рассекая воздух, он взлетал выше и выше. Мимо пролетали Огненные Дрейки, но, к сожалению, он был слишком слаб, чтобы их атаковать.

Огненные Дрейки Джиголаса были хоть и смелыми, но очень слабыми существами. И в человеческом обличье он смог бы их легко победить. Но не в теле ворона, единственным оружием которого был клюв.

Сделав круг, Виид решил вернуться в Джиголас.

Джиголас населяло огромное количество разнообразных монстров. Их было настолько много, что провинцию можно было смело назвать заповедником монстров.

В видео, размещенном на домашней странице Королевской Дороги, этот регион называли "самым опасным местом".

Виид летел, стараясь не издавать ни звука, опасаясь привлечь к себе внимание враждебных представителей местной фауны.

Превратившись в ворона, он смог увидеть все самые потаенные уголки Джиголаса, которые невозможно было рассмотреть с земли. Джиголас был обширной вулканической

зоной, отделенной от ледников заснеженными холмами и никогда не замерзающей рекой.

- Здесь все либо слишком горячее, либо до крайности холодное.

По обеим сторонам границы бродили высокоуровневые монстры. Монстры с холодной части острова набрасывались на монстров с теплой, то и дело появляющихся из темного зева пещеры. Это была территория непрекращающихся битв, попасть в которую маленькой вороне совсем не хотелось.

- Мне нужно найти пиратов Армения...

Даже в облике ворона, проводить разведку этой местности было невероятно сложно. Из вулканов, вокруг которых кружили Огненные Дрейки, то и дело вырывался раскаленный пар.

Земля вокруг была полна трещин, через которые виднелись стремительно несущиеся потоки лавы. И лишь один участок, на котором возвышалась древняя каменная башня, был относительно цел.

- А это что такое?

Виид, настороженно поглядывая по сторонам, полетел к башне. Ее шпили были плотно облеплены монстрами, но к счастью, они не посчитали ворона достойной добычей, и он смог беспрепятственно добраться до входа.

Вход в башню охраняли живые скульптуры, за основу которых были взяты образы самых опасных монстров Джиголаса.

После смерти Гейхара фон Арпена империя распалась, а всю ее территорию заполонили орды захватчиков, неся повсюду разрушения и хаос. И все, что от нее осталось, это такие вот статуи, разбросанные по всем ее уголкам. Память о человеке, пылающем страстью к красоте и искусству.

В Джиголасе можно было найти драгоценные металлы и камни, очень редко встречающиеся в других уголках Версальского Континента. Чаще всего живые скульптуры создавались как раз из таких металлов. Возможно поэтому, после падения империи, многие скульпторы бежали именно в эти земли.

Благодаря императору Гейхару в то далекое время уровень скульптуры на континенте был очень высок.

Однако, вскоре после прибытия в провинцию Джиголас, беглые скульпторы погибли. Кто-то из-за тяжелых погодных условий, кто-то по вине обитающих здесь монстров. А эта башня оказалась всем, что от них осталось.

"Глава гильдии Ронин с 13 скульпторами..."

Вы сделали великое открытие в истории скульпторы.
Если вы сообщите о нем главе гильдии скульпторов, то

получите большое вознаграждение.
Наследие Скульпторов, найденное в Джиголасе! На стене башни резцом начертана какая-то фраза. Имя автора неизвестно, но скорее всего это был знаменитый скульптор Идо.

Великий скульптор, второй из пяти прославленных мастеров-скульпторов, когда-то живший в славном городе Гелиуме. Возможно, именно он оставил здесь свой след.

Виид опасался в одиночку заходить в башню.

- Вызываю Рыцаря Смерти.

Пространство замерцало, и перед Виидом появился Рыцарь Смерти Ван Хок.

- Хозяин, какой-то у вас сегодня необычный вид. Но вам идет.

- Это было необходимо.

Он направился к башне, пропустив Рыцаря Смерти вперед. Но оказалось, что дверь открывается не снаружи, а изнутри. Не будь рядом Рыцаря Смерти, такое замешательство могло стать для него роковым.

На каждом этаже стояли жутко выглядящие скульптуры монстров с злобными глазами, замершие, словно в ожидании атаки. От них исходила настоящая угроза.

Время оставило на них свой след в виде толстого слоя пыли.

"Здесь так много монстров. Неужели, их создал мастер, который раньше здесь жил?"

Здесь были насекомые и большие морские монстры! Были солдаты, рыцари и дворяне всех королевств, выглядевшие словно живые. Наверху башни была небольшая скульптура огня, созданная великим Ронином. Даже по прошествии стольких лет, бронза и золото, из которых она была сделана, ничуть не поблекли и скульптура оставалась, как прежде, сверкающей.

Наследие скульптора, оставившего в башне такое огромное количество скульптур, вызывало в душе чувство тоски и одиночества. Но, тем не менее, это место отлично подходило и для собранных здесь многочисленных шедевров, и для четырех великолепных работ.

За то время, что Виид рассматривал исторические скульптуры, его характеристика искусства увеличилась на 189 очков, а навык скульптурного мастерства подрос на 8%. Это была награда за нахождение наследия великих скульпторов.

- Я тщательно осмотрел все скульптуры, но так и не узнал, кто их создал.

К сожалению, даже тщательно исследовав руины башни, он не смог узнать имена работавших здесь мастеров.

Покинув башню, оставленную людям в наследство великими скульпторами, Виид вновь занялся исследованием Джиголаса.

Во время путешествия ему несколько раз попадались созданные скульпторами статуи. Однако, из-за сильного повреждения лавой, понять, какого монстра пытался изобразить скульптор, было попросту невозможно.

Чтобы найти эти скульптуры, ему, пришлось подниматься высоко в небо, где его не могли достать летающие монстры.

- Похоже, по этой тропе скульптор спускался к статуе... Кажется, там есть золото и серебро!

Виид знал, что даже в маленькую скульптуру нужно вложить много труда, что уж говорить о статуях с добавлением драгоценных металлов. Перво-наперво, скульптуру требовалось правильно разместить. И думать при этом нужно было не о деньгах, а о работе.

Создавая скульптуру, мастеру приходилось много двигаться, и по его следам можно было легко понять, какой материал он использовал для работы, и где он его брал.

И этот след на земле не исчезал уже никогда!

Третий по величине пик Джиголаса, к которому вел след скульптора, был заселен Драконами и Воинами Хаоса, к которым ворону приближаться было небезопасно. Но он, все же, смог разглядеть вход, то ли в заброшенную шахту, то ли в какое-то подземелье.

- Кажется, скульптор ходил именно туда... Вот только, я не нашел здесь никаких следов пиратов Армения.

Знай он, хоть примерно, место их высадки, круг его поисков значительно б снизился.

- Может, они не поплыли вверх по незамерзающей реке, а высадились в области ледника? Необходимо провести разведку вдоль границы ледника!

Было нестерпимо холодно, мороз кусал клюв и крылья, но Виид даже не думал прекращать воздушную разведку. И, в конце концов, ему удалось обнаружить оставленные пиратами следы.

Место, где находились следы, было сильно затоптано монстрами и засыпано снегом. Однако, большое количество людей, пройдя по этому месту, оставило много следов. Кроме того, хорошим доказательством послужили замерзшие останки погибших здесь пиратов!

"Пираты Армения точно здесь были".

Следы пиратов, прибывших в Джиголас, разыскать оказалось непросто, но зато теперь он точно знал, в какую сторону они пошли.

Он несколько раз облетел место, где лежали останки

замерзших пиратов, но не нашел там ничего, кроме нескольких вещей погибших. Проследовав по следам дальше, Виид добрался до седьмого пика Джиголаса.

Основная масса пиратов, добравшихся сюда, была мертва. Обитающие в недрах горы монстры не оставили от них ничего, кроме кучки доспехов.

- От границы ледников, прежде чем наткнуться на отряд монстров, они двигались по прямой, а значит, искали место, находящееся где-то поблизости.

Вот только добраться туда, судя по всему, они не смогли. И это, скорее всего, произошло от того, что монстры учуяли их запах.

После этого Виид вернулся к месту, где его ждали Золотой Человек с Желтым, и, отменив скульптурную трансформацию, вновь стал скелетом.

- Золотой Человек.

- Гол гол гол, зачем я понадобился вам в выходной?

- Ты же знаешь, что я доверяю тебе больше, чем остальным?

- Это правда?

Когда он отсутствовал в течение долгого времени, привязанность живых скульптур по отношению к нему, немного падала.

- Готовься к сражению. Вызываю Рыцаря Смерти!

- Хозяин, я готов сражаться в любое время.

Он призвал Рыцаря Смерти. Золотой Человек ехал на верхом на Желтом. Их сопровождал Рыцарь Смерти, снаряженный всем необходимым некроманту оружием.

- Проверка умений.

Призыв нежити 7 среднего уровеня (65%): Вы можете
создавать нежить и использовать ее в своих целях.
Количество нежити, которую вы сможете призвать, и ее
тип будут зависеть от уровня вашего мастерства.
Первый этап вызова нежити: понимание 1,187
Второй этап вызова нежити: понимание 450
Третий этап вызова нежити: понимание 11
Взрыв трупа 3 среднего уровня (41%): мощная магия,
уничтожающая все живое вокруг.
В настоящее время вы находитесь под эффектом
Скульптурной Трансформации.
Из-за эффекта трансформации на некоторые ваши умения
и характеристики наложен штраф.

Навык Понимание Скульптуры 3 высшего уровня давал

игроку значительные преимущества. Помимо различных магических проклятий, этот навык позволял создавать охранных големов.

- Отлично. Призыв Нежити достиг 7 среднего уровеня.

Под влиянием Скульптурной Трансформации у Виида увеличились все навыки, касающиеся поднятия нежити и снизились эффекты всех атакующих умений.

"Думаю, пришло время начинать охоту.

Виид ласково взгляну на Рыцаря Смерти и произнес:

- Ван Хок, брат, у меня нет никого надежнее тебя. Того, кого я мог бы, не опасаясь, отправить вперед.

- Я знаю Хозяин.

Больше ничего не сказав, Рыцарь Смерти зашагал вперёд. Во время сражений Рыцарь Смерти и Виид обычно находились на переднем крае вместе.

- Отправить Рыцаря Смерти сражаться, а самому оставаться за его спиной... Я к такому не привык.

Но именно такой была особенность профессии Некроманта. Создание проклятий и поднятие нежити!

"Теория Тьмы!"

Рыцарь Смерти, тело которого окружала удивительная аура, вошел в подземелье.

"Виииик! Кииек!"

Из каждого темного угла, встречавшегося на пути, на Рыцаря Смерти лезли озлобленные тени. Кроме приведений на него нападали группы летучих мышей примерно 300 уровня.

- Взываю к вам, рыцари Темного Легиона! Слушайте приказ Хозяина.

Рыцарь Смерти во все стороны размахивал мечом, пытаясь отбить обрушившиеся на него атаки. Хлопающие крыльями противники набрасывались на него всей стаей, совсем не желая нападать поодиночке. Стоило немного отвлечься, как очередная летучая мышь вцеплялась в тело Рыцаря Смерти.

Они плевались похожей на слизь липкой слюной, которая сковывала движения Рыцаря Смерти. Она была настолько токсичной, что могла растворить плоть до костей, но ее яд не действовал на Рыцаря Смерти.

Понаблюдав за всем этим, Виид кивнул.

"С этими монстрами можно справиться. Правда, придется потрудиться".

В крайнем случае, если летучие мыши окажутся слишком сильными, можно будет сбежать, оставим им Рыцаря Смерти.

"Думаю, их атаки не должны быть слишком сильными, даже несмотря на высокий уровень. Скорее всего, основная их сила

заключена в слюне, которая сковывает движения Рыцаря Смерти, игнорируя уровень его брони".

Атаки летучих мышей были слишком быстры, чтобы успевать от них уклоняться. Убийцы, авантюристы, исследователи, воры возможно, нашли бы способ с ними справиться. Их навыки помогли бы найти нору летучих мышей.

Виид решил использовать Рыцаря Смерти в роли приманки. Достав Посох Павшего Святого, он начал призыв.

- Скоро ваше тело поднимется нежитью. Вы будете служить мне вечно. Манифест Некроманта!

Вы использовали Манифест Некроманта.
Эффективность создания нежити увеличивается на 15%
Физические способности цели уменьшаются на 10%
Душевная боль цели увеличивается на 10%
Враждебность цели к некроманту значительно возрастет.

Манифест Некроманта. Прочитав это заклинание перед началом сражения, можно было на время увеличить свои силы.

В этот момент некоторые летучие мыши, до этого атаковавшие Рыцаря Смерти, заметили Виида. Около 10 особей напали на него, кусаясь и плюясь отравленной слюной.

Кости Виида зазвенели.

- Вы глубоко под землей, в недоступном для света месте. Пространство вокруг ограничено! Вы чувствуете замешательство и горечь, вынужденные оставаться здесь целую Вечность. Боль не проходит! Даже на рассвете, пробудившись ото сна и открыв глаза, вы чувствуете себя уставшим и сонным. Усталость накапливается! Ваше тело зудит, а кровь вскипает. Тело гниет и разлагается, распространяя вокруг зловоние, заражающее все живое вокруг. Вызываю ядовитый туман!

Виид непрерывно читал заклинания, вызывающие магические проклятья. Он читал заклинания на одном дыхании, словно национальный гимн, успевая кастовать в минуту около 4 проклятий. Для того, чтобы магическое проклятие работало, требовалось большое количество маны.

Во время сражения он, обычно, распространял проклятия с помощью живых скульптур. Магические проклятья можно было замедлить, и использовать в нужный момент. И это было хорошо, так как во время непрерывного каста, сильно падала концентрация.

Когда концентрация падала, заклинания становились намного слабее, а порой и вовсе не срабатывали.

Из-за проклятий, летучие мыши заметно ослабели. Когда

одна из тварей отвалилась от Рыцаря Смерти и сдохла, Виид облегченно вздохнул.

- Взрыв трупа! - Выкрикнул он.

"Квагвагвагванг".

Тело летучей мыши взорвалось, и во все стороны полетели осколки! Этот навык считался одним из самых сильных умений некроманта.

Взрыв ударил по прицепившимся к Рыцарю Смерти тварям, нанеся многим из них смертельный урон. Рыцарь Смерти тоже попал в эпицентр взрыва, но благодаря плотно облепившим его тело летучим мышам, почти не пострадал.

Из-за частого использования магии, ваша концентрация
сильно упала.

Глаза Виида заволокла белесая пелена. Его мудрость и интеллект были довольно высоки, но он использовал слишком много заклинаний высокого уровня.

- Чхек, чхек, чхек!

У летучих мышей теперь появился новый объект для враждебности. На Рыцаре Смерти осталось только две особи, остальные разлетелись. Из-за эффектов проклятия их скорость заметно снизилась, ориентация нарушилась, и они хаотично летали, то и дело, врезаясь друг в друга.

- Золотой Человек, стреляй!

- Гол Гол Гол!

Золотой Человек, достав лук высшего эльфа Эрика, обрушил на врага град стрел! Стрелы, сделанные из благословленных камней и окропленные святой водой, еще больше замедляли противника. Летучие мыши, пытались преодолеть сопротивление и добраться до врага.

- Золотая Птица, присоединяйтесь к сражению!

Золотая птица, равнодушно выслушав приказ, продолжила чистить перья. Виид так и не смог с ней подружиться. Поэтому она даже не пыталась помочь ему в бою. Но тут из трещины в земле ярко полыхнуло золотом.

- Гол гол, огонь! - Из земли вырвался столб пламени.

Золотой человек обладал практически полным сопротивлением к огню, что позволяло ему по максимуму использовать свои способности в бою.

Однако, при слишком высоких температурах золото, все же, немного плавилось. Но Золотой Человек, хотевший любой ценой защитить хозяина, решительно двинулся сквозь огонь. Но, как оказалось, летучие мыши тоже не боялись пламени - у монстров,

живущих в Джиголасе, было очень сильное сопротивление огню.

Некоторые летучие мыши, когда произошел взрыв, упали, объятые пламенем, но вскоре, небрежно сбив огонь, вновь бросились в бой.

Виида и Золотого человека атаковало не менее 15 монстров. Виид, резко оттолкнув Золотого Человека в сторону, взмахнул жезлом.

Виид фехтовал довольно хорошо. Но из-за слишком частого использования магии, его глаза застлала пелена, мешающая точности атак. Кроме того, большинство его навыков фехтования были заменены на заклинания, насылающие проклятья и умения воскрешать нежить. Ну и вдобавок ко всему, сила и скорость Лича были слишком низкими, и не подходили для боя на мечах.

Пубум! Летучие мыши, отброшенные жезлом, вновь вернулись и начали плеваться ядовитой слюной.

Вы попали под действие оцепенения.
Скорость передвижения снизилась на 80%.
При перемещении нужно прикладывать на 95%
больше усилий.

Вииду стало сложно противостоять интенсивным атакам летучих мышей! Для некроманта, наиболее уязвимого в ближнем бою, это была худшая ситуация из всех возможных.

Одна из мышей вдруг плюнула в Виида какими-то семенами.

Вы поражены семенами цветка Раймонд.
Было бы лучше, как можно быстрее от них избавиться.
Семена цветов Раймонд укореняются очень быстро.
Быстрее выдерните их рукой...
Семена цветов Раймонд...

Десятки красных семян впивались в тело Виида. А Виид, никогда раньше не сталкивавшийся с таким видом атак, ничего не мог сделать.

Растение Раймонд начало расти.

Некоторые растения Джиголаса, поглощая жизненную силу живых существ, росли очень быстро. Виид пытался выдергивать их из костей и одежды пальцами, но это помогало мало. Они высасывали его жизненную силу, еще больше укоренялись, а на их стеблях распускались прекрасные цветы.

Цветы Раймонд, высеянные летучими мышами, начали цвести.

Каждый цветок имел свой цвет - желтый, розовый, синий... Лепестки - длинные и сочные, испускали сладкий, освежающий аромат.

"Квагвагвагваг!" - Прогремел взрыв!

Здоровье Виида сильно уменьшилось.

Летучих мышей Джиголаса, с их слабым телом, выручал разрушительный стиль борьбы. И у некроманта перед ними не было никаких преимуществ.

***

Капитан второго флота королевства Хейвен - Дринпельд!

Адмирал гильдии Гермес направлялся в сторону входа в порт Нерии.

- На острове Ипия был замечен корабль-призрак с Личем в роли капитана. Возможно, это - Виид...

Голову адмирала Дринпельда прикрывала широкая шляпа с пером, а на поясе он носил длинный меч.

"Нет никаких сомнений, что он выполняет квест!" - Подумал Дринпельд, пригладив усы.

Он слышал слухи, которые ходили о Вииде из Земле Магии. Квесты, которые выполнял Виид в Королевской Дороге, и сражения, в которых он участвовал, заставляли кровь адмирала вскипать.

- Этот человек не может по-настоящему знать море. А человека, который не знает море, очень легко поймать.

Дринпельда абсолютно не интересовало, на каком этапе выполнения сейчас квест Виида. Второй флот королевства Хайвен насчитывал 37 парусных судов, которых вполне хватало для демонстрации силы.

- Я буду первым, кто поймает Виида в Королевской Дороге.

За Дринпельдом следовала колонна, состоящая примерно из 1,200 человек! Команда была сформирована из высокоуровневых игроков, специализировавшихся исключительно на дуэлях.

***

- Гол гол гол.

Виид оттолкнул Золотого Человека не намеренно, но этого

оказалось достаточно, чтобы восстановить понизившееся дружелюбие.

"Хозяин заботится о моей жизни больше, чем о собственной". Виид же просто боялся, что живая скульптура разрушиться. Для него материальная ценность Золотого Человека была гораздо выше, чем ценность Ледяного Дракона или Виверны. Только из-за этого он решил его спасти.

- Хозяин, потерпите немного! Гол гол гол.

Золотой человек, верхом на Желтом, бросился спасать Виида.

В этот момент, сильно израненный Рыцарь Смерти, смог убить еще двух летучих мышей. Уровень рыцаря Смерти был намного выше, чем у этих тварей, но они слишком быстро передвигались.

Большая часть летучих мышей атаковала Вида. Он спровоцировал их агрессию, воспользовавшись заклинаниями манифест некроманта и взрыв трупа.

Эти твари плевались в Виида семенами цветов Раймонд, и ему приходилось кататься по земле, чтобы хоть часть семян с себя сбить.

Только благодаря благословению богини Земли и Силе Обманувшего Смерть, ему удалось избежать потери уровня.

Сильно израненный, он поднялся с земли и взмахнул посохом.

На него тут же набросились летучие мыши, впиваясь зубами в кости шеи, лица и плеч. И Виду пришлось активировать одно из своих оборонительных умений - "Каменную кожу". Этот навык, защищающий тело от физических атак, был им получен в Башне Героев.

Кваак! На его костях выросли каменные шипы.

Но ненормальные летучие мыши продолжили грызть камень, словно не замечая разницы. Причем, их не останавливали даже сломанные зубы.

- Как удачно вышло.

Зато теперь они перестали высаживать в его тело семена взрывающихся цветов и Виид, наконец, смог перевести дыхание. Виид дотронулся левой рукой до места на теле, от которого исходила самая сильная боль.

- Поглощение Жизни, Поглощение Маны.

Летучая мышь, попавшая под его руку, начала отчаянно извиваться. Тогда Виид задействовал и вторую руку. Он впитывал ману и жизненную силу тварей, и их атаки становились все слабее.

Потеряв огромную часть здоровья и сил, летучие мыши выглядели так, будто с минуты на минуту умрут. Их жизнь едва

тлела, а в глазах застыло страдание.

- Я не подобрал предметы, выпавшие с тел после Взрыва Трупа....

Ему было очень обидно, что пропало столько трофеев. После того, как он возродился с помощью силы обманувшего смерть, у него не было другого желания, кроме как отомстить.

"Му-у-у-у". - Услышал Виид рев Желтого, бросившегося в атаку. Летучие мыши тут же переключились на быка, отвлекшись от Виида. Благодаря этому Виид смог действовать еще эффективнее, обеими руками поглощая их манну и жизнь.

Теперь основная масса летучих мышей висела на Желтом. Но благодаря действиям Виида, они быстро оказывались на земле и умирали!

- Хозяин, - Золотой Человек достал голубой сапфир.

- Разрушение драгоценного камня!

Золотой человек, воспользовавшись своей силой, высвободил заключенную в сапфире магию.

- Сапфирная Пыль!

Подул ветер, и повсюду закружилась прекрасная сапфирная пыль. Прикоснувшись к ней, летучие мыши превращались в красивые скульптуры из голубого льда!

"Квееек".

Виид, Желтый и Рыцарь Смерти тоже частично попали под действие сапфирной пыли.

Наложен эффект заморозки.
Здоровье будет уменьшаться на 190 единиц
каждую секунду.
Выносливость будет быстро снижаться у всех, кроме
нежити.
Передвижение невозможно!
Невозможно использовать магию!
Вы не можете пользоваться оружием.

Магия Золотого Человека нанесла серьезный урон летучим мышам. Они были заморожены и не могли летать. А проклятия, наложенные на них перед этим Виидом, еще больше усилили заморозку. У летучих мышей, живущих в Джиголасе, не было никакого сопротивления магии.

А Виид никак не мог избавиться от вцепившихся в его тело четырех летучих мышей и это его сильно раздражало.

- Вы не в силах меня остановить...

Ситуация не могла разрешиться сама собой и ему пришлось сражаться с замороженными летучими мышами.

- Поглощение Жизни, Поглощение Маны!

Если бы не "каменная кожа" и большое количество выносливости и здоровья, Виид не смог бы пережить укусы этих тварей. Только благодаря умению Каменной Кожи и навыку Поглощения Жизни он смог выжить.

Воин без хорошей брони никогда не смог бы такое вынести!

Значительно ослабленных, но все еще живых летучих мышей разделили между собой Золотой Человек и Желтый. Желтый набросился на замороженных тварей и начал топтать их ногами. От его атак здоровье летучих мышей уменьшилось вдвое.

Из-за большого количества нанесенных ударов ваша сила увеличилась на 1.

Если у игрока после боя оставалось меньше 5% здоровья, одна из его характеристик увеличивалась! Чтобы получить это достижение, нужно было рискнуть жизнью.

Между тем, Рыцарь Смерти, Желтый и Золотой Человек избавились от последних врагов. Здоровье Виида к концу сражения замерло на отметке 5%, а количество маны снизилось до 8%. Он подвергался непрерывным атакам на всем протяжении битвы.

Поскольку Джиголас был жарким регионом, когда заморозка спала, его концентрация и скорость восстановления быстро вернулись к норме. Это была его первая битва в образе некроманта, но она доставила ему, ни с чем несравнимое, удовольствие.

Окрыленный победой, Виид колдовал, улыбаясь во всю свою челюсть.

- Вернитесь на землю, на которой вы когда-то жили. В место, где вас настигла судьба. Высеките на земле законы Тьмы, пусть люди помнят о них вечно. Поднятие Нежити!

Превращенные в нежить летучие мыши, поднялись с земли и взлетели. Летучие мыши, поднятые нежитью, из-за сломанных крыльев и свернутых шей имели всего по 30% здоровья и примерно столько же брони.

Виид устало подошел к Рыцарю Смерти и обратил в нежить убитых им тварей. В итоге, к концу сражения он имел в своём распоряжении 25 летучих мышей.

Он построил их в три колонны и сказал:

- Я ваш повелитель. Я дал вам плоть и кровь, и теперь вы не сможете умереть без моего разрешения. Подчинение души!

Максимальное здоровье нежити увеличилось на 15%.

Она стала немного проворнее и беспрекословно повинуется командам.

Он благословил нежить, используя магию. Теперь он мог сражаться, как настоящий некромант.

Виид и Рыцарь Смерти вернулись к месту, где их впервые атаковали летучие мыши, и подверглись ещё одному нападению. На сей раз нападающих было всего 15 и ситуация развивалась совсем по-другому.

- В бой! Уничтожьте врагов!

В этот раз Виид решил лично не участвовать в сражении и отступил назад. Он наблюдал за сражением со стороны, лишь изредка кидая в врага проклятья и заклинания.

Каждый раз, когда падал очередной враг, Виид кастовал заклинание поднятия нежити. Количество врагов постепенно уменьшалось. Очень сильно помогал в битве Рыцарь смерти. Его сила и навыки владения мечом позволяли довольно быстро уничтожать врагов.

Золотой Человек осыпал врагов стрелами.

Летучие мыши, превращенные в нежить, то и дело гибли в бою, но Виид их тут же поднимал. Одна из особенностей профессии некроманта - бесконечное восстановление нежити.

Впоследствии Виид смог уничтожить еще 5 стай летучих мышей, и в итоге, в его распоряжении оказалось 89 поднятых особей.

Чем быстрее проходила охота, тем больше опыта он получал.

- Слава нашему господину.

- Господин, возьмите мой меч.

Наткнувшись на чьи-то кости, он смог призвать скелетов-рыцарей и скелетов-магов и теперь у него в распоряжении был небольшой легион нежити.

- Пришло время призвать зомби.

После следующего сражения он собрал тела летучих мышей и создал зомби. Зомби выглядели неприятно и очень медленно двигались, но зато имели кислотный яд и высокую защиту.

Вид нежити был очень важен. Если верить книге, от качества нежити зависела ее максимальная эффективность.

За одну ночь непрерывной охоты Виид заметно увеличил свой легион нежити. Теперь у него было 89 летучих мышей, 55 скелетов-волшебников, 20 скелетов-рыцарей, 40 зомби и 5 сожженных лошадей.

На поддержку такого количества нежити и зомби уходило большое количество маны. Причем скелетов-рыцарей, волшебников и зомби поддерживать было намного легче, чем

остальную нежить.

Он надел на палец кольцо восстановления маны, которое увеличивало скорость восстановления маны на 10%, а ее максимальное значение на 55%. На руку одел браслет Бэхаран, одно из сокровищ империи Нифльхейм, увеличивающий восстановление маны на 20%. Кроме того, у него было благословение Богини Земли, которое добавило дополнительные 40% к его мане. У него было достаточно сил, чтобы поддерживать легион нежити.

На первый день охоты он получил 27% опыта, на следующий - 29%.

Умения Поднятие Нежити и Создание Скелетов отлично зарекомендовали себя в бою и идеально подходили любому некроманту.

"Гу-гу-гу".

Золотая Птица кружила высоко в небе, с высоты полета наблюдая за марширующим по земле легионом нежити.

Глава 9. Прибытие Союн

Виид снова отправился в путь.

"Я могу увеличить легион нежити еще в три раза. Но для прохождения подземелий мне не нужно столько войск".

При необходимости, он мог использовать навыки Лича, такие, как поглощение маны и жизни, и создавать летающую нежить! Но не стоило этого делать, безрассудно потакая своей жадности. Не факт, что от увеличения количества скелетов, возрастет скорость охоты.

Скелетов нужно было развивать в охотничьих угодьях, тратя на это большое количество времени. Иначе они падали даже от простого магического удара или проклятия, и их снова приходилось поднимать.

- Я должен сосредоточиться на увеличении эффективности тех скелетов-магов, которые у меня есть.

Вы подняли уровень.

Виид охотился день и ночь, и в результате получил один уровень.

Джиголас был переполнен монстрами. Раньше, благодаря технике лунного света, Виид становился ночью на 30% сильнее, но после того, как он изменил облик, это преимущество исчезло. Правда, это было не так уж и страшно - Магия Лича и Магия Проклятий наибольшую силу приобретали тоже ночью.

- Ура, наконец-то у меня 370 уровень!

Его уровень из-за оживления скульптур сильно отставал от его характеристик. Можно было поднять его посредством охоты, но на нее, из-за квестов, вечно не хватало времени.

Уровни монстров Джиголаса для скульптора были слишком высоки, а вот некромант, при поддержке скелетов-рыцарей, вполне мог справиться. Правда, было одно обстоятельство, которое очень сильно мешало охоте - в Джиголасе частенько происходили достаточно сильные землетрясения.

- Опять?

Каждый раз, когда землю начинало трясти, Виид с Золотым Человеком и нежитью прятались в каком-нибудь более-менее безопасном месте.

"Курурруруру". - Иногда земля дрожала так, что даже летучие мыши, Болларды, и Воины Хаоса стремительно разбегались по своим норам. Драконы как можно дальше улетали от извергающегося вулкана. Дружно разбегались летающие и

земноводные монстры. Это было невероятно страшное зрелище.

Некоторые монстры вели себя так, словно никогда до этого не видели землетрясений. Они впадали в панику и не знали, куда бежать.

- Гол гол гол. Становиться слишком жарко. - Заметил Золотой Человек.

- Это не мудрено. Скорее всего, под землей текут реки лавы.

- Тогда понятно... кхаааах! Взгляните на север. Там уже все черно от дыма, а с горы изливаются потоки лавы!

- Это же извержения вулкана!

Самое величественное зрелище на Версальском Континенте! Извержение вулкана всегда наступало после снежной бури! То тут, то там на землю падали огненные шары. Большие камни плавились, а монстры сгорали заживо.

- Пригнитесь! Рассредоточьтесь! - Отдавая приказы, Виид вел Легион Нежити к реке.

Извергающиеся вулканы выстреливали тоннами пылающих осколков, похожих на маленькие кометы, которые уничтожали все живое вокруг. Больше всего это было похоже на конец света.

Вулкан с силой выстреливал вверх струи лавы, которые огненным дождем проливались вниз. Огромная скала разрушилась от верха до основания, когда в нее угодил вылетевший из вулкана огненный болид. Это было страшное зрелище, от вида которого кругом шла голова. Из трещин в сухой земле на поверхность вырывались фонтаны лавы, и шел ядовитый пар.

Виид с нежитью торопливо бежал к реке.

Было несправедливо, пройдя такой путь, умереть от простого огненного шара.

"На огонь лучше смотреть с безопасного расстояния".

Наблюдая за извержением вулкана, он думал о запечённых бататах.

В течение 2 долгих часов продолжалось землетрясение, и извержение вулкана, обрушивая на землю потоки лавы. Он не успел убежать достаточно далеко, и нескольких зомби уничтожил догнавший их огненный шар. В конечном итоге, количество нежити снизилось до 65.

Вскоре после того, как землю перестало трясти, текущая по земле огненная лава начала темнеть и затвердевать. Поняв, что опасность миновала, Виид решил покинуть укрытие.

Нежить, Золотой Человек и Желтый, с головы до ног покрытые сажей, выглядели очень изможденными.

- Нам невероятно повезло. Увидеть на Версальском Континенте такое замечательное зрелище дано не каждому.

В том, что он попал в эту опасную для жизни ситуацию, Виид винил только свою невезучесть!

Отправившись дальше, Виид обнаружил 800 замороженных тел, из которых могла получиться отличная нежить. Он просмотрел журнал системных сообщений, чтобы точно знать, столько нежити у него погибло.

Тела лежали в тени, в наспех вырытых в земле могилах. На их поднятие у Виида ушла треть маны.

- Благословение продлиться еще два дня. За это время я смогу получить еще три уровня.

При поднятии уровней, увеличивалось и количество маны, что благотворно сказывалось на эффективности нежити.

С того дня его скорость охоты значительно возросла, и он не только смог поднять два уровня, но и заполнить полоску опыта на 39%. Пока действовало благословение Богини Земли, он не ел, не пил и не спал, предпочитая беспрерывно охотиться.

Летучие мыши, как помощники, были бесценны. С ними можно было смело охотиться на монстров 300 уровня, нападающих из тени.

Когда летучие мыши умирали, из них выпадали редкие драгоценные камни и металлы, измененные аурой Джиголаса. Из этих материалов можно было делать украшения с магическими свойствами, высоко ценившиеся у людей.

- Может, стоит поохотиться на Боллардов?

Он с жадностью думал об охоте на высокоуровневых Болардов, но не мог решиться на такой риск. Умерев, он мог лишиться божественного благословения.

- До сих пор летучие мыши не доставляли мне особых проблем. А вот как поведут себя Болларды, я не знаю.

В Джиголасе было много монстров, с которыми Вииду еще не приходилось сталкиваться. Но из-за их высоких уровней и сложного ландшафта местности, охотиться на них было очень трудно.

Самыми слабыми из них были летучие мыши, следом за ними шли Болларды.

Виид был уверен, что летучие мыши справятся с Боллардами. Но, на всякий случай, он увеличил Легион Нежити. Он использовал для этого слишком много маны, но это было необходимо, чтобы нанести врагу больший урон.

- Я горжусь моим Легионом Нежити! Пришло время поохотиться на Боллардов. Растопчите их. Отправляйтесь к реке. В атаку!

Виид, спрятавшись за скалой, отдал приказ, и нежить всей толпой набросилась на Боллардов.

Болларды, похожие на пантер юркие существа, тут же бросилось в бушующий неподалеку огонь.

У летучих мышей сопротивляемость огню была очень низкой, но, несмотря на это, они даже не думали отцепляться от Боллардов.

Один из Боллардов вдруг прыгнул к упырям и зомби, и их мгновенно охватило пламя.

- Видимо, пришло время вмешаться в это сражение мне. Иначе Болларды потравят и сожгут всех моих зомби.

- Щит!

- Стрела!

- Воздушный Взрыв!

Чтобы помешать тварям, он призвал сотню скелетов-магов и заставил их читать все известные им заклинания. Летучие мыши отвлекали Боллардов, как могли, благодаря чему недавно призванные скелеты-воины смогли подкрасться к ним сзади.

Виид воспользовался Рыком Льва.

- Сражайтесь! Вы же нежить! Докажите, что я не зря поднял вас из земли! Покажите этому миру свою силу. Уничтожьте как можно больше тварей!

Болларды были сильны и быстры. Но проклятия Виида и магические атаки скелетов-магов не уступали им в силе! Здоровье и выносливость тварей постепенно падали.

На начало боя Легион Нежити Виида насчитывал 900 немертвых, из которых 480 были скелетами-рыцарями.

Поверженных Боллардов Виид тоже обращал в нежить. К сожалению, их характеристики после поднятия сильно уменьшались, и в сражении они гибли первыми. В первой же битве пали сразу четыре Болларда.

Вы получили опыт.
Благодаря поднятию Высшей Нежити, Навыки Некромантии увеличились.
Вы получили кожу Болларда, являющуюся первоклассным материалом для шитья.

"Я потерял довольно много нежити".

Но зато получил 1,6% опыта и кожу Болларда!

"Я должен продолжить охоту на Боллардов".

За время охоты на Боллардов, Виид значительно увеличил Легион Нежити. Так как для поднятия он старался использовать как можно менее поврежденные тела, качество немертвых боллардов значительно улучшились. Но, несмотря на это, летучие мыши превосходили их и по количеству здоровья, и по силе.

Единственное, чего им недоставало, это магии огня.

Навык Поднятия Нежити достиг 8 среднего уровня.
Теперь вы можете поднимать Высшую Нежить.
1 этап призыва нежити: понимание 1,219.
2 этап призыва нежити: понимание 461
3 этап призыва нежити: понимание 17
4 этап призыва нежити: понимание 6
Максимальное здоровье и сила атаки нежити увеличились.
Количество маны, идущей на поддержание нежити,
снизилось незначительно.

Благодаря увеличению эффекта Понимания Призыва Нежити, он получил новый навык.

4 этап Призыва Нежити открывал доступ к очень сильным заклинаниям!

Призыв души воина, блуждающей по миру, в оживленное тело. Это помогло усилить боевые навыки нежити и полностью убрать страх.

Все Навыки Некроманта очень тесно связаны между собой и их очень сложно качать. Черная магия, магия проклятий, навыки Поднятия Нежити росли очень медленно.

- Навыки Некроманта, такие, как Поднятие Нежити, увеличились. Интересно, они потеряют силу, если я вернусь в человеческое тело?

Штраф на уровень мастерства наложется в любом случае. К примеру, отменив трансформацию, он потеряет эффект, дающий нежити неиссякаемую выносливость.

- Сражайтесь! Убивайте! Уничтожьте здесь все живое!

Теперь в Легион Нежити входили не только летучие мыши, но и Болларды!

Благодаря непрерывной охоте и благословению богини Земли он смог получить 373 уровень. Он охотился во главе нежити, как самый настоящий некромант, в течение двух дней ни разу не прервавшись на отдых. Хотя нет, один раз он все же остановился, решив взглянуть на результаты своей охоты, и снова сосредоточился на новом охотничьем угодье.

- Здесь хорошее охотничье угодье совсем не редкость.

В глубине Джиголаса, на берегу реки, можно было не только заработать много опыта, но и выбить из монстров довольно ценные предметы. Некромант, в сравнении с другими классами, был довольно эффективен.

- Приказ хозяина. Надо уничтожить всех врагов.

Рыцарь Смерти Ван Хок возглавил группу из 30 боллардов!

Големов, из-за отсутствия некоторых магических компонентов, им так и не удалось создать.

Получена необработанная чёрная руда.
Получен модификатор.
Получено 10 кожаных крыльев летучих мышей.
Получена цветочная кисть
Получены кожаные штаны гнома.

В качестве трофеев ему досталось несколько ценных вещей.

- Идентификация!

Кожаные штаны гнома:
Прочность: 65/70
Защита:58
Кожаные штаны, предназначенные для охоты на Боллардов Джиголаса. Сшиты руками скрупулезного гнома.
Эффекты: 28% сопротивления огню.
Увеличивают враждебность Боллардов.

Во время охоты и разведки Виид, время от времени, находил остатки сломанных скульптур.

- Идентификация!

Разрушенная Скульптура:
Прочность 3/25
Некоторые части скульптуры расплавила лава.
Это лишь фрагмент скульптуры. Невозможно определить ее первоначальный вид.
Одна из уцелевших частей очень сильно похожа на человеческую руку.
Художественная ценность: 2
Специальные эффекты: восстановлению не подлежит.

В Джиголасе было много поврежденных скульптур. Все они когда-то были созданы мастером, вложившими в них свое сердце и душу!

- Они не годятся даже на роль сувениров!

Виид решил оставить в покое разрушенную скульптуру и покинуть это место.

***

По просьбе Торидо, Союн внимательно прислушивалась к разговорам животных.

- ...мне надо. Вы можете дать мне немного травы?

- Я пообещал другу найти красный цветок. Говорят, красные цветы помогают в лечении детских болезней. Вы что-нибудь о них слышали? А то я, признаться, в растерянности.

- Я слышу по ночам странные завывания ветра. Пожалуйста, узнайте, из-за чего он так шумит.

Маленькие и милые животные просили о помощи.

- В награду я расскажу вам о месте, в котором растут редкие цветы. Корни этого цветка очень ценят люди. Он способствует заживлению ран.

- Говорят, где-то поблизости есть родник. Не могли бы вы помочь мне его найти? - На рассвете к ней пришел снежный лис и попросил о помощи. - В награду я расскажу вам обо всех безопасных лесных тропах, которые знаю.

Награда за квест была довольно хороша.

Животные, обитающие в лесах и горах, очень хорошо знали местность. Они рассказывали Союн о подземельях с сокровищами и о местах, где водятся редкие монстры.

Хотя Союн не разговаривала, животные прекрасно ее понимали. Шаг за шагом, жестами и поглаживаниями, она завоевывала их доверие.

Просьба белоснежного лиса чем-то ее заинтересовала, и она решила ее выполнить.

- Об этом месте мне рассказала мама. В подземелье Фуредон есть созданная эльфами дверь, пересекающая измерения. Вы хотите найти эту дверь? Вы сможете воспользоваться ею, только пройдя подземелье эльфов. Я интересовался у матери, и она рассказала, что этой дверью можно воспользоваться только раз в два месяца. Как вы считаете, это достойная награда? Я слышал, многие люди мечтают о таких вещах. Мне это знание бесполезно, а вот вам может пригодиться.

Союн решила отправиться в подземелье Фуредон, которое считалось хорошим охотничьим угодьем.

- Это подземелье пахнет опасностью, но я думаю, всё будет хорошо.

Сражаясь бок о бок с Торидо, Союн прошла опасное подземелье и нашла эльфийскую дверь.

Поиски двери, открывающейся раз в два месяца, увенчались успехом!

Пока открывалась дверь, Союн думала, в какое место она бы хотела отправиться.

- Виид. Я хочу попасть туда, где находится Виид...

***

- Убейте их всех! Чтобы добиться успеха, я должен убить всех этих тварей. Летучие мыши! Сметите их! - Руководил Виид Легионом Нежити.

Он был ограничен летучими мышами и Боллардами, и охотиться на более ценных противников пока не мог.

Благодаря непрерывной охоте, его Навыки Некромантии, опыт и мастерство значительно возросли.

Золотой Человек, Желтый и Рыцарь Смерти Ван Хок охотились вместе со всеми.

- Если не брать во внимание землетрясение и извержение вулкана, охоту можно назвать удачной.

Ради такого вознаграждения стоило потрудиться.

Они не прекратили охоту даже после того, как закончилось благословение богини Земли.

- К сожалению, в этом месте слишком сложно повышать скульптурное мастерство, кулинарию, кузнечное мастерство и шитье.

Нежить не нуждалась в пище, а эффекты скульптуры на них не действовали. А для усиления зомби требовалось хорошее оружие и броня.

Виид во время охоты в основном использовал темную магию и призыв нежити.

- Жаль, я не могу пошить одежду, у которой была бы повышенная сопротивляемость к огню.

За время путешествия по Джиголасу у него накопилось много подходящих для этого материалов, но был недостаточный уровень швейного мастерства.

Он был некромантом, самым сильным из всех магических классов. Мог создать армию нежити и сразиться с опасными монстрами, но был не в силах воспользоваться материалами, которые добыл!

С его ловкостью единственное, что он мог делать, это руководить сражением. Легион Нежити играл в сражении ведущую роль, в то время, как Виид накладывал на врага различные негативные бафы. Кроме того, ему приходилось придумывать новые, более эффективные тактики сражений.

- Скульптура! Главное, не потерять из-за лавы какую-нибудь скульптуру...

При помощи света он мог создать скульптуру даже из воздуха.

- Монстры заинтересуются такой скульптурой, но уничтожить ее не смогут.

Только она не сможет собрать всех монстров возле себя.

- А что, если я создам скульптуру самого себя и применю навык скульптурной трансформации...

Как просто. Примени скульптурную трансформацию и наслаждайся эффектами созданной скульптуры!

Впрочем, он был готов переселиться в новую скульптуру, даже если не сможет пользоваться ее эффектами.

- Материал для скульптуры... Что здесь есть? Камень и дерево не подойдут. В камне слишком много трещин, что приведет к сильному понижению здоровья.

В Джиголасе многие материалы можно было получить во время охоты. Например, такие, как этот кристалл.

- Идентификация!

Горный хрусталь Джиголаса: прочность 15/15
Полупрозрачный кристалл
Весьма распространенный, не дорогой драгоценный камень. Используется в изготовлении аксессуаров, магического оружия и скульптур.
Жезлу дает эффект увеличения количества маны.
Материал: сорт 2
Эффекты: Маг может запечатать в нем магию низкого качества.

- Я не собираюсь отказываться от расы Лича, а просто хочу сделать себе новый скелет. Скелет, полностью состоящий из горного хрусталя.

Материалы, такие, как горный хрусталь, были почти незаметны для глаз.

- Этот материал - почти невидимый...

Даже в сумерках он сможет отражать свет и быть практически невидимым... Даже если он будет бросать в монстров магические заклинания и проклятья, монстры не смогут его заметить, и как следствие, не нападут. Это было важно для некроманта, очень уязвимого в ближнем бою.

- Я могу использовать горный хрусталь в качестве магического компонента. Пришло время воспользоваться силой и выносливостью нежити.

Он создал больше 450 костей. Невозможно было сразу создать весь скелет и ему приходилось вырезать кости отдельно, и соединять их между собой.

- Будет довольно сложно. Придется довольно часто восстанавливать ману.

Попутно он придумал еще несколько вариантов использования этого кристалла.

- Его можно использовать в кузнечном ремесле и шитье.

У оружия и доспехов, созданных с добавлением этого кристалла, была бы не только более высокая прочность, но и другие полезные эффекты. Кроме того, можно было найти и другое применение горному хрусталю.

- Используя этот материал и свои навыки кузнеца, я могу создавать уникальные музыкальные инструменты.

Благодаря скульптурному мастерству, характеристика искусства Виида была очень высока. Он прилично играл на арфе, но его песни пока оставляли желать лучшего. Используя сухожилия монстров, дерево или металл, он создавал различные музыкальные инструменты.

Вместо того, чтобы думать о вещах с высокой защитой и хорошими атакующими характеристиками, Виид размышлял о музыкальных инструментах и о том, сможет ли он конкурировать в их производстве с знаменитыми кузнецами. Характеристика искусства Виида была не низкой, но соперничать с другими кузнецами ему было тяжело.

- К сожалению, для повышения навыков кузнеца нужно много расходных материалов. Гораздо проще повысить навыки рисования или шитья.

Навыки травника, лекаря, перевязки, рисования и кулинарии были у Виида на 2 высшем уровне. Некоторые растения и травы можно было использовать в качестве красителей для одежды. Облачившись в одежду, окрашенную этими красителями, можно было немного увеличить свои характеристики и усилить защиту.

На Версальском Континенте растения в высушенном виде хранились бесконечно долго, и в случае необходимости, их можно было выгодно продать.

- По правде говоря, профессии Версальского Континента позволяют использовать в работе любой материал.

Для того, чтобы лучше охотиться, Виид изменял свои кости. Задача была не из легких - кости приходилось создавать одну за другой. Потом из них нужно было сложить скульптуру скелета, который послужит основой для Лича.

- Довольно сложно собрать скелет, полностью соответствующий моим размерам и пропорциям.

Виид то и дело сравнивал свое тело с телом модифицированного скелета.

- Может, немного увеличить рост? Нет. Он должен полностью соответствовать основе.

Виид хотел, чтобы хрустальный скелет улучшил состояние

его тела, а не изменил пропорции.

- Высокий рост не добавит ума моей голове и не увеличит характеристику мудрости. А вообще, можно немного поэкспериментировать с умением скульптурной трансформации. Интересно, если увеличить голову скелета в 10 раз, он станет умнее?

Большая голова для больших знаний!

- Для изменения черепа понадобиться большой кусок хрусталя.

Самый большой череп, который Виид смог сделать, превышал обычный всего в полтора раза. Но такая голова для созданного им тела была слишком велика.

- Нет, все-таки нужно учитывать пропорции человеческого тела.

Большой череп без колебаний был отброшен в сторону.

Для обработки горного хрусталя требовались резкие и точные движения рук. Но Вииду, благодаря его уровню скульптурного мастерства, было несложно работать с этим материалом.

Виид работал, не чувствуя усталости!

Соединял воедино все детали скульптуры. Сначала присоединил к позвоночнику ребра и части тазовой кости, добавил к плечевым костям руки и водрузил на скульптуру голову. Вырезал из горного хрусталя зубы с учетом того, что боковые должны быть в полтора раза больше передних.

Дзинь! "Назовите скульптуру..."

- Измененный Лич!

"Вы уверенны, что хотите назвать скульптуру именно так?"

- Да.

Шедевр! Вы создали скульптуру Лича из горного хрусталя!
Есть все основания назвать в честь нее какой-нибудь художественный центр.
Такие скульптуры на Версальском Континенте, можно пересчитать по пальцам.
Создание скульптуры Лича из горного хрусталя можно считать героическим поступком.
У авантюристов ее вид вызывает восторг.
В прошлом уже предпринимались попытки создать такого Лича, но все они закончились провалом.
Благодаря красоте горного хрусталя, скульптура отвратительного скелета Лича выглядит даже привлекательно. Однако, художественная

ценность этой работы довольно низка, так как есть еще один вариант этой скульптуры.
Художественная ценность: 219
Специальные эффекты: Скорость восстановления здоровья и маны увеличиваются на 16 % в течение дня.
Мудрость и образованность увеличиваются на 42.
Проворство увеличивается на 10
Сила уменьшается на 130
Скорость чтения заклинаний увеличивается на 8%
Контроль над нежитью + 4%
Эффекты не складываются с действием других скульптур.
Число законченных шедевров: 87
Навык скульптурного мастерства увеличился
Слава увеличилась на 15
Мудрость увеличилась на 1

Эта скульптура была очень похожа на скульптуру одноглазого Лича, отличаясь лишь размером головы, качеством исполнения и эффектами.

- Проворство и мастерство скульптуры почти не повысились.

Виид использовал навык трансформации.

- Скульптурная Трансформация.

Вы использовали навык трансформации скульптуры

Кости Виида стали прозрачными и приобрели бледно-фиолетовый цвет. Голова немного увеличилась в размерах. Он не стал полностью прозрачным, а превратился в призрачную мерцающую фигуру.

Благодаря эффекту трансформации незначительно увеличились мудрость и образованность.
Здоровье и мана увеличились на 15%.
Понимание скульптур у вас на 3 высшем уровне, из-за чего Превращение в Лича завершилось не полностью.
Эффективность применения навыка Поглощение Маны и Поглощение Жизни повысилась на 10%
Благодаря трансформации, незначительно увеличился навык Понимания Скульптур.

- Хе-хе-хе.

На хрустальном черепе Виида расцвела радостная улыбка, и он вновь занялся охотой.

Он уверенно вел за собой Легион Нежити!

Раньше, когда он был одноглазым Личем, эффективность его охоты была не очень высока, поэтому он решил увеличить свою Армию Нежити еще в три раза.

- Рыцарь Смерти!

Зомби, потребляющих огромное количество маны, он послал на передний фланг, чтобы те противостояли самым сильным монстрам.

- Бойцы, сделайте шаг вперед. Это приказ Повелителя Нежити Деорола! - Виид доверил управление Легионом Нежити Рыцарю Смерти.

Отправив в бой летучих мышей и Боллардов, Виид, наконец, смог расслабиться.

***

Пройдя через дверь, сделанную эльфами, Союн переместилась в провинцию Джиголас.

"Жарко. И хочется пить".

С вершин гор вниз текли раскаленные потоки лавы. Земля вокруг была похожа на кладбище разрушенных скульптур.

"Где я?"

Союн осмотрелась, надеясь увидеть Виида, но его нигде не было. Портал коварных эльфов переместил ее так близко, и одновременно так далеко от заветной цели.

- Я чувствую сильный запах крови в той стороне. - Торидо пришел на Джиголас, чтобы помочь Союн. - Где-то там скрывается сильный монстр. Я хочу на него поохотиться.

Он, пройдя немного вперед, поднял с земли большой валун и бросил его в темнеющий неподалеку провал.

Вампиры клана Торидо могли чувствовать запах вражеской крови на расстоянии. Скрываться от них было бесполезно!

Торидо и клан вампиров вступили в бой.

- На вкус не очень!

Вампиры Торидо попробовали крови скрывающихся в тени монстров!

Под прикрытием магии, Союн, вытащив меч, бросилась на противника.

Чем дольше вампиры пили кровь этих монстров, тем сильнее становились! Благодаря высоким уровням Лорда Торидо и Союн,

младшие вампиры очень быстро росли. Болларды и летучие мыши никаких затруднений у Союн не вызвали. Она, со своим высоким уровнем, уничтожала врагов наравне с Торидо.

- Это опасно.

Без помощи жреца Союн после каждого боя нужно было отдыхать. Но она не хотела останавливаться, мечтая побыстрее отыскать Виида. Такое хрупкое существо, как Виид, не должен был оставаться в Джиголасе один.

Глава 10. Пределы Некроманта

Готовя завтрак, и попутно убирая в доме, Ли Хен размышлял: «В чем ценность диплома об окончании университета? Все люди так мечтают его получить, словно без него невозможно устроиться на работу».

Жить обыденной жизнью, работая в огромной компании. Получать заплату раз в месяц, премию по праздникам и поощрение в конце года! Это ли жизнь, о которой Ли Хен мечтал?! «Ходить на свидания, покупать автомобили, платить ежемесячные взносы, и ездить раз в год в отпуск по переполненному машинами шоссе».

Без сомнений, диплом об окончании университета был важен, но не для всех. Некоторые, даже получив этот сертификат, не могли устроиться на хорошую работу. «Я должен получать более высокие балы и изучать иностранные языки. У меня должно быть несколько специализаций, чтобы иметь преимущество перед другими. А еще мне нужно пройти интернатуру!»

Думая обо всем этом, Виид тяжко вздыхал. Он был старше других студентов, позже всех окончил старшую школу, и ни на что хорошее в будущем не рассчитывал.

- Не думал, что мысли об учебе в университете могут быть настолько печальными.

А своим дипломом, скорее всего, он сможет только украсить стену.

Захватив видеокамеру и несколько нужных записей, он вышел из дома. И тут заметил, стоявшую у его порога Союн. Летние каникулы только закончились, и погода еще радовала теплом.

Девушка, одетая в неброские джинсы и белую футболку, явно чувствовала себя неловко. Эта ослепительная красавица, в простой одежде выглядела еще невинней и прекрасней. Хоть в вечернем платье, хоть в повседневной одежде, она приковывала к себе всеобщее внимание и была похожа на сошедшую с небес богиню. Ее сияющая красота не меркла, ни от какой одежде!

- Вы собираетесь идти в университет со мной? – Резко спросил девушку Ли Хен.

Союн едва заметно кивнула. Она приложила немало усилий, чтобы заставить себя подойти к дому Ли Хена. Как же она хотела пойти в университет вместе с ним!

- Хорошо, поступайте, как знаете. – Недовольно буркнул Ли Хен. В его воображении возникла картинка из одной легенды, рассказывающей о невесте-улитке. Невинная и добрая девушка, из любви тайно готовящая для Ли Хена еду! Но стоило ему

взглянуть на Союн, и его мечты, тут же, разрушились.

«Вряд ли она готовила для меня из-за этого. Возможно, она делает это в благодарность за то, что я ее когда-то кормил».

Ли Хен и Союн стояли на остановке и ждали автобуса, который довезет их до университета. Из-за охоты в Джиголасе, Виид, чтобы сэкономить время, начал ездить на учебу на автобусе. Если нежить надолго оставалась без подпитки маной, она слабела и умирала, а то и вовсе рассыпалась прахом. Только для того, чтобы спасти как можно больше нежити, Виид расщедрился на автобусный проездной.

- В-в-взгляните на эту девушку!

- Она такая красивая. Я никогда не встречал никого, красивее ее.

Восхищенные люди столпились вокруг Союн, полностью заблокировав дорогу. Ли Хен привык к такому вниманию, но все равно испытывал небольшую неловкость.

Ездить с вами в университет крайне неудобно. Слишком много людей хотят на вас посмотреть.

Услышав это, Союн опустила пониже кепку, пытаясь за козырьком скрыть лицо. Немного повздыхав, окружавшие ее люди разошлись и отправились по своим делам. А вскоре прибыл автобус, которого они ждали.

Воспользовавшись проездным, Ли Хен прошел в салон и занял свободное место. И только тогда заметил, что Союн по-прежнему стоит на остановке.

- Что случилось? У вас что, нет проездного?

Союн кивнула.

Когда бы еще она могла ездить на автобусе? Это был ее первый раз и естественно, у нее не было проездного. До этого она даже не подозревала, что для поездки на автобусе нужен проездной билет.

Союн достала блокнот, что-то там написала и показала ему. «Как видите, это моя первая поездка в общественном транспорте…» После того, как Ли Хен за нее заплатил, она уселась рядом с ним на свободное место.

- Эмм...

- В следующий раз вы должны взять с собой проездной, договорились? С ним вы сможете ездить не только на автобусе, но и на метро.

Ли Хен дал ей искренний совет. Услышав это, Союн достала бумажник, в котором лежала огромная сумма в наличных и три пластиковые карты. Черная премиальная, алмазная и платиновая карты! Одна лишь оплата за пользование этими картами составляла больше миллиона вон в год. Но зато у владельцев этих

карт были огромные преимущества, в том числе и оплата за проезд.

Когда Ли Хен увидел эти карты, он задрожал от гнева. «Я совершил ошибку». Как же жестоко с ее стороны было заставлять его платить за проезд, а потом показывать эти карты, которые можно использовать вместо проездных! Никто другой, кроме Союн, не догадался бы так поступить.

Добравшись до университета, он отправился в аудиторию на первый урок. Союн последовала за ним.

- Что такое? Вы тоже записались на капсульную инженерию?

Союн снова кивнула.

Прослушав трехчасовую лекцию, они вышли во двор, где, усевшись на лужайке, под ласковым солнышком, разделили на двоих завтрак. Когда он отправился на следующую лекцию, Союн вновь последовала за ним.

- Неужели вы и на теорию виртуальной реальности записались?

Она опять кивнула. Союн выбрала только те лекции, которые посещал Ли Хен.

- Привет Хен, давно не виделись.

- Привет брат!

Бек Сонджо, Ли Юджунг, Мин Сора и Чой Санджун тоже записались на теорию виртуальной реальности. По окончании лекций все студенты собрались в большом актовом зале.

- Как я и обещал, сегодня мы посмотрим, как вы выполнили свои летние задания.

Ли Хен сидел в переднем ряду зала, в котором находилось не менее 300 студентов. «Студенты, сидящие в первом ряду, редко получают оценку F». На этом месте можно было получить благосклонность преподавателя!

Ли Хён, Союн и еще 12 студентов заняли первый ряд. Преподаватель по очереди приглашал их на сцену и показывал их видеозаписи всей аудитории. Первая запись показала студента, вместе с семьей отдыхающего на солнечном морском курорте.

- Семейная поездка на курорт ..... Должно быть, вам было весело.

Просматривая видео, преподаватель давал короткие комментарии.

- Вы хорошо поработали в роли волонтера. Можете заслуженно собой гордиться.

- Представление в театре... Хороший культурный отдых.

Судя по записям, большинство студентов веселилось на каникулах на полную катушку.

И вот настала очередь Союн. Студенты просматривали запись

Союн с особым восторгом. Яркий солнечный лучик проник через окно. Союн, спящая под стеганым одеялом, встала и протерла глаза. Даже без косметики, девушка была прекрасна и выглядела совсем не так, как обычные люди выглядят после сна.

- Гав, гав! – К ней подбежала радостно виляющая хвостом собака. Запись показывала Союн, ласково поглаживающую пса. Острые ушки, сильные ноги и радостно виляющий хвост. Собака показалась Ли Хену знакомой. Это был Супчик, которого он когда-то ей подарил.

Взяв полотенце, Союн пошла в ванную. На умывание у нее ушла ровно одна минута. На ее лицо падал свет, окружая голову сияющим ореолом!

На каникулах с ней не происходило ничего особенного. Она просто решила записать один день из своей повседневной жизни, который сняла на камеру присматривающая за ней медсестра.

Потом Союн готовила себе завтрак – рисовый омлет и салат-оливье с курицей. Все сцены были сняты, как любительское кино. Еда, разложенная на блюдах, была украшена не хуже, чем в элитных ресторанах. Рисовый омлет, салат и апельсиновый сок были аккуратно расставлены на покрытом белой скатертью столе! Завтракала она с медсестрой, которая ее снимала.

«Зачем готовить такие сложные блюда на завтрак? Разве можно есть столько деликатесов?» – Думал Ли Хен. Если бы не сестра, он бы питался очень скромно.

После того, как Союн начала готовить ланчи для Ли Хена, ее еда стала намного вкусней. Правда, об этом никто, кроме нее, не знал.

Позавтракав и покормив Супчика, она начала мыть посуду.

- Ничего себе! – Воскликнул кто-то из студентов, заметив, как она вытерла каплю воды, брызнувшую ей на лоб.

Наблюдать за жизнью Союн, ее пробуждением, умыванием и завтраком, было интересно. Но так думали все, кроме Ли Хена.

«Умываясь, она тратит слишком много мыла…И на мытье посуды у нее уходит слишком много воды».

Помыв посуду, девушка уселась в кресло-качалку и раскрыла книгу.

Книга, которую она читала, называлась "Путешествие по музеям мира". Книга рассказывала о художниках, их картинах, и о музеях, разбросанных по всему миру.

«Что еще можно было ожидать от Союн». – Думало большинство студентов.

У Ли Хена, в отличие от них, было другое мнение:

«Это обычный фарс».

Он думал, что она специально играла на камеру!

После чтения книги, она легла в капсулу Королевской Дороги, а наигравшись, погуляла в саду, приняла душ и отправилась спать. На этом видео заканчивалось.

- Это хороший пример обычной повседневной жизни. – Сказал преподаватель.

Это заявление повергло Ли Хена в шок. Чтобы выполнить это задание, он прошел через ад, путешествуя по Африке и Европе, а Союн хвалят за то, что она сняла свою повседневную жизнь!

- Следующий.

Опечаленный Ли Хен вручил помощнику свою видеокассету. Он думал, что после просмотра записи Союн, его видео уже никого не заинтересует. Конечно же, это было преувеличением, считать, что студентов интересует только видео Союн.

Путешествие через Египет, Африку и Европу! Пересечение пустыни на джипе, прыжки с парашютом с отеля и самолета, поездки на мотоцикле и моторной лодке, занятия дайвингом и другими экстремальными видами спорта!

Профессор прокомментировал и это видео.

- Давая задание, преподаватель ожидает от студентов чего-то определенного. Я никогда не думал, что всего лишь один студент, за каникулы сможет поучаствовать в стольких приключениях! И если бы не это задание, мы бы никогда не узнали об этом студенте. Пожалуйста, поаплодируйте Ли Хену, показавшему нам свое замечательное путешествие!

Некоторые студенты кафедры завистливо шептали:

Чего еще можно было ожидать от «рыцаря принцессы».

- Вспомните, как он показал себя на МТ.

Но Ли Хена не радовали аплодисменты. Он был бы счастлив, будь у него нормальная, обычная жизнь. Спокойно позавтракав рисом, и покормив животных, живущих на заднем дворе, он бы отправился в додзе, а вернувшись с тренировки, погрузился в игровую капсулу.

Союн смотрела на него глазами, полными зависти и изумления. Ли Хен вовсе не был рад ее зависти.

«Зимние каникулы я, в любом случае, проведу дома. А если нам снова дадут такое задание, я сниму на камеру, как делаю снеговика. Или как играю в снежки с соседскими детьми».

Ли Хен пообещал себе провести зимние каникулы дома.

Записи других студентов были скучными и неинтересными, и Ли Хен, просматривая их, не заметил, как уснул.

Союн, вместо того, чтобы смотреть записи, размышляла о своем. Посмотрев видео Ли Хена, она мечтала о том, как отправиться на зимних каникулах в увлекательное путешествие. Девушка решила, что было бы хорошо отправиться в поездку с

другом, на которого можно полностью положиться.

***

- Корабль-призрак? Я не уверен, но, мне кажется, что судно, которым командовал капитан-скелет, отправилось на северо-восток…

- Он купил очень много сушеной рыбы.

- Еще он купил партию сушеных яблок, выторговав их по самой низкой цене. У него удивительная способность торговаться.

2-й военный флот Королевства Хейвен, достигнув острова Ипия, для сбора информации отправил во все стороны своих шпионов. Так как на судне находилось 230 опытных игроков, сбор информации не занял много времени.

- На северо-востоке есть не так уж много мест, в которые можно отправиться… Если он, из порта Нерии, поплыл на северо-восток, то, скорее всего, его путь лежит в дальние моря.

Если бы он собирался плыть на юг, то не стал бы идти в восточную часть Версальского Континента, а направился б в сторону морского канала Нерии.

- Интересно, он отправился на какой-то остров охотиться или выполняет квест, связанный с морским путешествием?

Дринпельд не знал, куда направляется корабль-призрак, но собирался его преследовать. Путешествуя по водам северо-восточного моря, он спрашивал о корабле-призраке всех встречающихся на пути морских существ и птиц.

Так, следуя за кораблем-призраком, они достигли порта Паллантис.

- Скрытая гавань... Может, это и правда Виид? Корабли, курс на север, полный вперед!

Флот королевства Хейвен, широко распахнув паруса, покинул гавань. Это было великолепное зрелище – одновременное поднятие парусов на 16 больших судах.

Поймав попутный ветер, корабли устремились в открытое море.

Преследование корабля-призрака!

Преследуя корабль-призрак, они достигли северного моря.

Гриффит – самый известный морской пират! Он привел в гавань Паллантис около пятидесяти средних парусников и галеонов.

Пираты Гриффита были храбры, смело бросались в бой и быстро добывали любую интересующую их информацию. Они легко узнали маршрут, по которому следовал флот Королевства

Хейвен, и покинули гавань.

- Ха, в погоню послали самого адмирала флота Королевства Хейвен.

Гриффит со своими пиратами, без особых усилий следовал за кораблями Королевства Хейвен.

- Они что, настолько неуверенны в возможностях флота Королевства Хайвен, что наняли нас выследить для них Виида? Ну, уж нет. Моя гордость пирата не позволяет отдать кому-то свою добычу. Мы сами будем охотиться на легенду континента!

Услышав слова Гриффита, пираты радостно завопили.

Пиратский флот не мог сравниться с флотом Королевства Хайвен ни снаряжением, ни припасами, единственным их преимуществом была большая численность. Гриффит в этот поход собрал всех пиратов Нерии. Обычно такие сборы происходили не чаще нескольких раз в год.

***

Охотясь с Легионом Нежити, Виид постепенно продвигался на запад, правда нежить, при этом, очень быстро гибла. Она была слишком слаба, чтобы противостоять Боллардам.

- Этот поход оказался совсем не легким.

Он не мог позволить себе ни минуты отдыха. Ему пришлось призвать в помощь 40 Рыцарей Смерти. Это было большее, что Виид мог себе позволить со своим уровнем некромантии и скоростью восстановления маны.

В каждом бою с Боллардами умирало от 30 до 50 немертвых.

- Чтобы найти пиратов Армения, нам нужно двигаться к седьмому пику. Но там количество боллардов возрастет в десятки раз.

Из-за сражений с Боллардами, ряды нежити стремительно редели, и Виид понимал - если ее количество достигнет критической точки, его уже ничто не спасет.

- У нас нет другого выбора, кроме как двигаться дальше, посылая на разведку впереди себя летучих мышей.

Если на их пути вставало больше четырех Боллардов, Виид кастовал большое магическое проклятье, после чего в бой вступали Рыцари Смерти и скелеты-маги.

Стремительно бросавшиеся на Боллардов зомби, быстро сгорали, превращаясь в пепел! Легион нежити мог побеждать в боях, только благодаря своей численности, теряя за одно сражение не менее 23 немертвых. К сожалению, сгоревшую в огне нежить, поднять повторно было нельзя.

Стоило справиться с одной группой боллардов, как в бой вступала другая. Вскоре количество нежити, которую невозможно было повторно поднять, перевалило за сотню.

- Из-за этого у меня могут возникнуть проблемы.

Виид вернулся, чтобы пополнить армию нежити летучими мышами, и снова двинулся в путь.

Чем ближе он подходил к 7-му пику, тем больше боллардов встречалось на его пути. Твари бродили стаями, состоящими из 5, а иной раз и из 6 особей. Но и это было не самым страшным. Когда он, будучи вороном, летал на разведку, то видел у подножия 7 пика охотящихся Воинов Хаоса.

- И помощи ждать неоткуда. Ладно, буду решать проблемы по мере их поступления.

Виид достал Медную Пластину Покоя, которую держал на, совсем уж крайний случай. Этот предмет, ранее принадлежащий жрецам ордена Маталоста, увеличивал здоровье, ману и силу нежити.

- Осталось лишь 3 единицы прочности... придется пользоваться ею аккуратно и остановиться до того, как она полностью разрушиться.

Стоило Виду активировать Медную Пластину Покоя, как его тело окружила сине-фиолетовая аура.

Дзинь!

Отвратительный на вид Лич воспользовался Медной Пластиной Покоя.

Здоровье поднятой нежити увеличивается на 25%.

Скорость нежити увеличивается на 38%.

Теперь нежить будет использовать самые разнообразные способы передвижения, такие как, хождение на четырех конечностях и прыжки со стен. Кроме того, она сможет плеваться ядовитой слюной.

Увеличивается стойкость, и обостряются инстинкты нежити.

Закопавшись в землю, нежить сможет долгое время обходиться без маны.

Вам доступен 5 этап призыва нежити.

Некромант может вызвать и подчинить себе группу ведьм.

Эффективность применения Навыков Некромантии увеличивается на 55%.

Вы можете использовать специальные умения, такие как Кладбищенская Тьма, Полуночный Крик, Кислотное Дыхание, Скорбь Самоубийцы и Передача Жизни.

Прочность Медной Пластины Покоя практически иссякла и до разрушения ей оставалась самая малость.

Живучесть, мана и мудрость Виида значительно возросли: интеллект и мудрость увеличились на 300, а максимальное количество маны удвоилось.

- Можно немного передохнуть.

Виид прекратил подпитывать нежить маной и деактивировал заклинание призыва. Зомби, Скелеты и Рыцари Смерти тут же попадали наземь. Единственные, кто остался стоять, были Рыцарь Смерти Ван Хок и Золотой Человек.

- Восстаньте снова. Я спасу вас от адских страданий. Я дам вам огромную власть и богатства мира. Призываю Рыцарей Смерти!

Используя костяки павших скелетов, Виид поднял 50 Рыцарей Смерти.

Рыцаря Смерти лучше всего было призвать, используя тело погибшего рыцаря. Причем рыцаря, который при жизни бы алчным, аморальным и несправедливым, призвать было гораздо легче, чем праведного.

Если в заклинании призыва использовали кости зверей, на Рыцаря Смерти налагался серьезный штраф.

Кости мертвых окутала фиолетовая аура!

Благодаря увеличению эффективности Навыков Некромантии, сила и здоровье Рыцарей Смерти увеличивается.

- Надеюсь, они будут хотя бы 270 уровня.

Виид даже этому был бы рад.

Если их уровень будет превышать 270, они будут самыми сильными Рыцарями Смерти, которых он когда-либо встречал.

Некромант на данный момент считался самым лучшим классом и при правильной прокачке становился поистине непобедимым. Он мог поднимать целые армии нежити, правда, у большинства игроков, эти армии получались чересчур слабыми.

- Вы должны доказать, что имеете право нами командовать. – Заявили ему призванные Рыцари Смерти.

Таковы были правила. Чтобы получить их преданность, он должен был показать свою силу и лидерство.

Вместо глупых разговоров, Виид предпочел достать золотую печать императора Арпена.

- Власть Императора.

Хрустальный череп Виида окутал мягкий свет!

Вы использовали Власть Императора.

Она увеличивает дипломатические навыки королей и лордов.

Вы можете легко подавить бунт своих подданных.

Рыцари и дворяне будут выполнять любые ваши приказы.

Преданность населения увеличена.

Лидерство увеличилось на 150%.

Харизма увеличилась на 150%.

Характеристики, не имеющие отношения к сражению, временно увеличены на 40.

Власть императора будет сохраняться, пока вы не вступите в бой.

Во время сражений эффект Власти Императора будет уменьшаться, пока полностью не исчезнет.

Император лично не участвует в сражениях!

Рыцари Смерти преклонили колено, признавая его власть.

- Мы будем подчиняться Вашим приказам.

Получив клятву верности, Виид мог больше не бояться предательства. Причем значительную роль в этом сыграло то, что именно он создал эту нежить.

Виид удовлетворенно улыбнулся и отменил умение.

- Отменить навык Власть Императора!

Аура, окружавшая его хрустальный череп, тут же исчезла.

Используя навык призыва, Виид заново поднял нежить. Теперь она стала намного сильнее. В среднем, ее уровень вырос на 30-40 процентов.

- Вперед! – Послал Виид нежить в атаку на Боллардов.

- Рыцари Смерти, выберите себе по противнику. Остальной нежити сосредоточится на поддержке!

Зомби остались рядом с Виидом в качестве охраны.

Скелеты-маги использовали атакующие заклинания, а Золотой Человек пускал стрелы.

Благодаря Рыцарям Смерти, 5 Болардов были уничтожены с минимальными потерями. Когда Рыцари Смерти получали большой урон, и у них сильно проседало здоровье, Виид делился с ними своей жизненной силой.

- Вот теперь я вижу, что от этой охоты есть какой-то прок!

Используя тела Боллардов, Виид призвал лошадей. Рыцари Смерти могли ездить только на таких конях.

Уничтожив стаю летучих мышей, он призвал низкоуровневую нежить, хорошо замедляющую монстров. Потом увеличил количество Рыцарей Смерти и вызвал Ведьм.

Теперь ему приходилось следить не только за количеством нежити, но и за ее качеством.

Деорол призвал ведьм, которые могли использовать в бою магию разных направлений, благодаря чему мощь Легиона Нежити еще сильнее возросла.

- В атаку! – Виид спешил, так как прочность Медной Пластины Покоя стремительно уменьшалась.

За время охоты на Боллардов, общее количество нежити значительно сократилось. Но он, как мог, компенсировал эти потери, во время боя, воскрешая павших Боллардов.

- Кости вырастут и закроют тело. Костяная броня!

Для того, чтобы хоть немного защитить тела Рыцарей Смерти от урона, он создал с помощью магии костяную броню. У нее не было ни большого сопротивления, ни хорошей защиты, но Рыцари Смерти чувствовали себя в ней комфортно.

- Здесь грудой свалены мертвые тела и мне кажется, пришло время их поднять. Восстаньте из могил!

Вокруг места, где сражался Виид, начали подниматься надгробные плиты.

С помощью навыков некромантии, Виид накладывал на нежить различные эффекты, которые повышали ее уровень сопротивляемости.

И вот, наконец, прорвавшись через линию обороны Боллардов, он достиг башни скульпторов, которую нашел в облике ворона.

Землю вокруг башни покрывали глубокие трещины, по дну которых проносились потоки лавы.

- Ступайте осторожно.

Виид сражался с монстрами, стараясь избегать трещин.

Злые духи Джиголаса, духи Дебана и сбившиеся с пути гневные варвары!

- Старайтесь избегать злых духов.

Они были намного слабее летучих мыши, но после них не оставалось тел, нужных некроманту. Поэтому Виид предпочитал сражаться с варварами, избегая духов Джиголаса. Варвары были равны по силе Рыцарям Смерти, но на стороне Виида были проклятия и сила Ведьм.

Вы никогда не сможете понять чувств Виида, не поохотившись на монстров, превосходящих вас силой и количеством.

Когда выпадала такая возможность, он забегал в руины башни и медитировал, восполняя истощившиеся запасы маны.

Но вскоре путь ему преградили Воины Хаоса.

Воины, для которых охота на Боллардов была обычной

забавой. Не преодолев их, он не сможет добраться до места, где скрывались пираты Армения.

- Уничтожьте этих тварей! - Армия нежити всей толпой набросилась на Воинов Хаоса.

8 Воинов Хаоса! Со скрытым уровнем.

- Пусть пламя очистит ваши разлагающиеся тела. - Воины Хаоса, размахивая топорами и хлыстами, вступили в бой с армией нежити. От одного лишь прикосновения хлыста, тела скелетов и зомби охватывало пламя.

Атака была ужасающей силы.

Даже Ван Хок не смог противостоять атакам Воинов Хаоса больше двух минут и Виниду вскоре пришлось его отозвать. Рыцари смерти были безжалостно сокрушены Воинами Хаоса и развеялись прахом.

В конце концов, настал такой момент, что магические проклятия уже не помогали, а большая часть нежити была уничтожена. Выбор был невелик – либо бежать, либо продолжать сражаться.

- Блинк! - Воины Хаоса применили умение, позволяющее телепортироваться на небольшие расстояния, и легко настигали Рыцарей Смерти и Ведьм. Они старались держаться от Виида на таком расстоянии, на котором его магические проклятия не могли их достать.

Пока он колебался, не зная, что предпринять, количество нежити все больше уменьшалось.

- Мууууу! – Вскричал Желтый и кинулся наутек. – Бегите, Хозяин.

Виид был полностью с ним согласен.

- Золотой человек, отступаем!

После этих слов Золотой человек бросился бежать, на ходу доставая Крылья Света!

Позже, когда опасность миновала, Виид смог подсчитать свои потери. Из всего легиона нежити у него осталось только 7 зомби, выглядящих так, словно они вот-вот умрут, 2 Рыцаря Смерти и 10 скелетов. Их ужасный вид объяснялся тем, что после побега Виида, нежить сражалась самостоятельно, без поддержки некроманта.

По сравнению с ними, 8 Воинов Хаоса, сейчас пережевывающие на холме чье-то мясо, выглядели просто отлично.

- Это не дело.

Виниду пришлось заново поднимать нежить.

Он нашел место, недалеко от башни скульпторов, где водились летучие мыши и Болларды. Поохотившись на них, он

значительно увеличил количество нежити и решил снова атаковать Воинов Хаоса.

- Мы вернулись ради мести. Убейте их всех!

Еще два раза он поднимал нежить и пытался сражаться с Воинами Хаоса, сумев в итоге уничтожить лишь одного противника!

Уничтожив Воина Хаоса, Виид применил навык Призыва Нежити. Это привело остальных тварей в такое бешенство, что они едва не разорвали Виида, и ему пришлось срочно бежать.

- У нас слишком большая разница в уровнях. Я не смогу победить, даже если умру во время боя и сразу же воскресну.

Виид собрал максимально возможную армию нежити.

- Если я смогу уничтожить еще троих из них и правильно применить магию проклятий, у меня появится шанс на победу.

Однако они двигались слишком быстро, чтобы успеть наложить на них проклятие.

Когда численность армии нежити уменьшилась до критического количества, он снова отступил! И на четвертый раз ему пришлось отступить, так как пала вся армия нежити.

Только то, что он был некромантом и мог призывать нежить, спасло его, Желтого и Золотого Человека от смерти.

- На сегодняшний день некроманта можно считать самым сильным классом… С армией нежити некромант может стать непобедимым бойцом.

Некроманту высокого уровня не нужно было тратить деньги на армию наемников. Только в исключительных случаях, когда уровень противника был слишком высок, можно было прибегнуть к их помощи.

В основном некроманты призывали дешевую нежить.

Можно было, конечно, призвать и высшую нежить, такую, как костяной дракон, но она не получилась бы слишком сильной. И любой мастер меча, с высокой силой атаки и хорошим снаряжением, смог бы ее уничтожить.

В общем, даже некромант, считающийся лучшим классом, не мог свободно бродить по Джиголасу.

Оставив в покое Воинов Хаоса, Виид сосредоточился на охоте.

В течение следующих 10 дней он сумел поднять пять уровней.

- Прочность Медной Пластины Покоя снизилась до единицы.

Узнав, что прочность Медной Пластины Покоя достигла

своего предела, Виид убрал ее в рюкзак прежде, чем она разрушилась.

Эффекты Медной Пластины Покоя отменены.
Характеристики нежити вернулись к исходному состоянию.
Скорость регенерации маны снизилась.

Некоторыми немертвыми некромант теперь не мог управлять, и они разбрелась кто куда. Часть из них уничтожили монстры, другие погибли, попав в разломы земли.

Кроме того, он больше не мог использовать 5 этап призыва нежити, но к счастью призванные ранее ведьмы продолжали ему подчиняться.

- Опять придется охотиться на летучих мышей и Боллардов. Виид задумался.

В облике некроманта у него росли только лидерство и харизма, а для того, чтобы увеличивались остальные характеристики, такие как выносливость и стойкость, ему нужно было снова стать скульптором. В облике скульптора он смог бы создать десяток новых скульптур, оживить их и охотиться на Деремитов.

За размышлениями, Виид не заметил появления на горизонте каких-то людей.

- Я уверен, что это не монстры.

К ним приближался мужчина, бледность которого резко выделялась на фоне черного плаща и невероятно красивая девушка.

Джиголас, опустошенная земля! А эти двое шагали по месту, кишащему монстрами, словно были на обычной прогулке.

- Неужели здесь охотятся и другие игроки? Эта девушка так же красива, как Союн.

Виид не мог поверить, что на свете существуют девушки, не уступающие в красоте Союн. Если бы в мире было, хотя бы пять таких красоток, количество самоубийц значительно б снизилось.

- Мужчины уж точно не стали б желать себе смерти, увидев такую девушку.

От одного ее взгляда, пусть и мимолетного, душа наполнялась счастьем, и возникало желание жить дальше. Спасительница от отчаяния. Даже отшельник, никогда не покидающий дома, выбежит наружу, увидев Союн через окно.

- Черная одежда, высокий рост и бледное лицо. Этот мужчина очень похож на Торидо, хозяин. – Прокомментировал

увиденное Ван Хок.

- Да, ты прав, очень сильно похож.

Виид с Легионом Нежити наблюдали за приближением этих двоих.

Прошло довольно много времени, с тех пор, как они виделись последний раз. За это время их снаряжение заметно изменилось, и узнать друг друга, им было нелегко. Но, когда путешественники приблизились настолько, что стало возможно рассмотреть их лица, Виид понял, что это на самом деле, Торидо и Союн.

***

Флот королевства Хейвен, возглавляемый адмиралом Дринпельдом, достиг моря Дерона.

- Удивительно. Говорили, что он мало знает о море. Как же тогда он смог так далеко заплыть?

Вопреки всем ожиданиям, Виид смог преодолеть огромное расстояние и Дринпельду пришлось изменить свое мнение о нем. Виид не только добрался до моря Дерона, но и смог увидеть сияние Авроры.

- Где же выполняется этот квест, заведший его в такую даль?

Флот был вынужден несколько раз останавливаться для пополнения запасов еды. Игрокам даже пришлось научиться у Дринпельда навыкам рыбной ловли. Это было важное умение для моряка, но, к сожалению, с его помощью невозможно было накормить флот.

- Капитан, здесь слишком холодно! – Многие члены экипажа, не готовые к таким погодным условиям, оказавшись на территории ледников, слегли с гриппом.

- Я не верил, что он на самом деле, плывет к морю Дерона. Его экипаж, должно быть, получил значительный урон.

Дринфильд не ожидал, что ему придется вести флот королевства Хейвен так далеко. Он нес ответственность за любой урон, причиненный судам флота королевства Хайвен и экипажам.

Для того, чтобы сохранить в целости флот, ему нужно было быть очень осторожным.

- Капитан, мы еще можем вернуться назад. – Встревожено сказал помощник капитана. – Может, нам, все же, стоит прекратить преследование Виида?

Дринпельд покачал головой.

- Нет. Я не вижу смысла возвращаться назад, после всего пережитого.

Флот королевства Хайфен, в конце концов, смог преодолеть территорию ледников, потеряв при этом 273-х членов команды. В основном это были матросы, регулирующие паруса или с мачт наблюдавшие за звездами.

Морские существа утверждали, что чем дольше они будут следовать за кораблем-призраком, тем больше повреждений получат.

«Куда же он плывёт...»

Каких только предположений не возникало у Дринпельда и игроков королевства Хейвен.

- Может, он нашел остров сокровищ? Место, забитое золотыми монетами и дорогим оружием.

- Или узнал, где спрятано сокровище, о котором мечтают все моряки?

- Скорее всего, он ищет не остров сокровищ, а затонувшее судно, доверху набитое драгоценными камнями.

- Не забывайте, что мы говорим о Виде. Возможно, он ищет какую-нибудь легенду моря Дерона. Возможно, это легендарный меч или покрытая драгоценными камнями корона.

- Вперед, давайте уже их догоним! – С энтузиазмом вскричали моряки.

Чем дольше они следовали за Виидом, тем трудней становился их путь, и крепла уверенность в огромной ценности награды.

За время путешествия 2-й флот королевства Хейвен заработал славу пиратов, так как атаковал все встречающиеся на пути суда.

Они мечтали не только захватить снаряжение Виида, но и отобрать у него квест, только не знали, как это сделать.

***

У купцов Центрального континента, посещавших Мору, было немало жалоб.

- Раньше налог на товары составлял 3%, так почему сейчас его подняли до 5?

- Действительно, зачем так внезапно поднимать налоги?

Протестующие купцы, объединившись, требовали ответа у игроков Моры.

Вообще, торговая пошлина в размере 5%, была сущей мелочью. На Центральном Континенте налог на торговые товары составлял 15-20%, а в некоторых королевствах доходил и до 35.

К тому же, с купцов Моры вообще не брали налог – его платили только торговцы с других регионов. Это было своего

рода поощрением для купцов Моры.

- Не могу понять, как можно вот так, без причины, поднимать налоги.

- Какое он имеет право нас игнорировать? Разве лорд Моры не знает, что за нами стоит Торговый Союз? – Подняли шум купцы.

- Мы не должны это так оставлять. Давайте пойдем в замок лорда. – Выкрикнул кто-то из толпы.

- Да, да, пойдем и разберемся!

Толпа купцов направилась к замку лорда.

Правда, решились они на это предприятие только после того, как узнали, что Лорда Моры сейчас в замке нет.

- Как Вы могли так резко поднять налог?! – Ругались они с охранниками.

- Мы хотим увидеть того, кто за это ответственен.

Авторитет и власть купцов Центрального Континента была огромна.

Охранники вежливо направили их в отдел, ответственный за торговые операции Моры.

- Это отдел, занимающийся проблемами купцов Моры.

Продавцы зашли внутрь. Пол помещения был покрыт соломой, а в стойлах стояли коровы и телята.

- Какое-то странное у них Министерство Торговли. И где ответственное Рядом с одной из кормушек купцы увидели прибитую к стойке табличку:

Торговый представитель Моры - Желтый

Но Желтый в настоящее время тоже отсутствовал.

- Что здесь происходит? Мы что, должны подавать жалобу какому-то быку?

- Полагаю, что да.

После этого купцы отправились на поиски Министерства Финансов, но Золотого Человека, который за него отвечал, тоже не оказалось на месте. Его первый заместитель, глава по взиманию налогов, роль которого выполняла одна из виверн, тоже отсутствовал!

Виверны в это время, рассевшись по куполам башен, наблюдали за жителями Моры.

Купцы хотели убедить власти снизить налог с помощью своей репутации и навыка красноречия, вот только убеждать было некого.

- Только подумать - все ответственные лица сейчас отсутствуют... Может, попробуем встретиться с другими представителями Моры? Должен же нас выслушать хоть кто-то из политиков Моры.

- Это хорошая идея.

Покинув Министерство Финансов, купцы отправились в Министерство Вооруженных Сил.

Для развития Моры и улучшения замка Лорда требовалось создавать все новые и новые представительства, и назначать людей, которые будут ими руководить. Так, главами Министерства Вооруженных Сил были назначены Ледяной Дракон и Феникс.

На каждый ключевой пост Моры Виид назначал кого-нибудь из живых скульптур, не желая ни с кем делиться властью. Поэтому купцы не могли изменить политику этой провинции ни взятками, ни переговорами, ни угрозами.

Вот в чем была сила авторитарной власти!

Возможно когда-нибудь, кто-то из рыцарей или купцов, сделав что-то полезное для Моры, и получит один из этих высоких постов. Но сейчас только Виид обладал здесь неограниченной властью.